

CONEXIÓN
MANGA
200
VANGUARDIA EDITORES
200 $30.00 3.25 DLLS.
VANGUARDIA EDITORES
7 509761 102501 00200
FOLIO NO.
2228
B
DOBLE PORTADA DE COLECCIÓN
No. 200


FELICIDADES
CONEXIÓN MANGA
POR TU NÚMERO
200
anime & manga



CONTENIDO

CONEXIÓN MANGA No. 200. Publicación quincenal. Fecha de publicación: Agosto de 2009. **CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA** 04-2001-082014103600-102. **CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO** CCPRI-EXP. 1/432"99"/14757 No. 11069 **CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO** CCPRI-EXP. 1/432"99"/14757 No. 7705/ **IMPI** No. 896649 **DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA** UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero No. 50 México, D.F. Tel. 5591 - 1400 y 5591- 1401 por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87, planta baja Col. San Rafael C.P. 06470. Tel. 5128 -6670 . México, D.F. **DISTRIBUCIÓN FORÁNEA** CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. **DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS** por PUBLICACIONES CITEM, S.A. DE C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco Tlalnepantla, Edo de Méx. C.P. 54080 Tel. 5238-0200 **IMPRESA EN:** CORP. INDUSTRIAL GRÁFICA, S.A. de C.V. FDO. SOLER NO. 51 FRACC. MA. CANDELARIA HUITZILAC, MOR. CP 62510. **DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA:** Las Américas Commerce, S.A. de C.V. , Magdalena # 135, Col. del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55) 5687-2150 y 5536-4087, E-mail: commerce@prodigy.net.mx



OSAMU TEZUKA

Por JRR. Yoda

Esta enorme luminaria es, sin duda, el pilar de todo el anime y manga, desde su época, hasta la actualidad. Sus obras han inspirado a miles de mangakas de todos los tiempos, desde el más reconocido hasta el que apenas comienza. Todos en el País del Sol Naciente y miles de millones fuera de él, conocen esta leyenda.

Osamu Tezuka nació en Osaka, Japón, el 3 de noviembre de 1928. Fue dibujante de manga y llevó sus emocionantes historias a la televisión en forma de anime. Tuvo una gran cantidad de animes y mangas, muchos los produjo él mismo. Implementó unas técnicas increíblemente revolucionarias, que lo hicieron el pionero más grande de este tipo de entretenimiento, ganándose así el título de "el padre del manga", pues reinventó el formato de los mangas, haciéndolos de larga duración y con la trama mucho más elaborada, creando así el llamado "tankoubon", formato que actualmente se difunde a lo largo y ancho de todo el planeta.

Otro de sus logros emblemáticos es el género shoujo, pues inició la característica de los ojos excesivamente grandes, detalle por el que identificamos de inmediato a los dibujos japoneses. Sin embargo, el maestro Tezuka sacó la idea de alguien más, alguien que le inspiró, ni más que el genio norteamericano Walter Elias Disney o Walt Disney. Por la influencia de uno y otro, en ocasiones llegan a desatarse enormes polémicas, debates y discusiones acaloradas en torno a "quién le robó a quien la idea", pero sin duda la influencia fue recíproca.

Los mensajes de todos sus mangas siempre fue y será el mismo: el optimismo hacia las personas por medio de sus dibujos, con sentimientos más allá de los humanos. Esto se debe a que quedó terriblemente marcado por la Segunda Guerra Mundial

Comenzó a dibujar desde muy pequeño, pero no fue hasta los 20 años cuando realizó su primer trabajo significativo, llamado **La nueva isla del tesoro.** El tiempo pasó y no se supo más de él, no fue sino hasta 30 años después cuando salieron a la luz las estrellas que lo elevarían al firmamento, animes que son ahora clásicos. Dejó las bases para que en estas obras comenzaran a aparecer temas polémicos, como la homosexualidad, corrupción política o armas químicas.

Osamu Tezuka falleció el 9 de febrero de 1989, en su vida realizó unos 700 mangas, dibujó más de ciento cincuenta mil páginas y realizó más de sesenta películas en 35 años. A su muerte fue proclamado el "dios del manga".

HISTORIAS DEL RECUERDO

KIMBA, EL LEÓN BLANCO

Es la historia de Caesar, un león blanco que busca darles a todos los animales un lugar seguro para vivir, libres de miedo, sin angustias y sin la presencia molesta de los humanos. Y lo logra en gran medida, pero comete un error fatal, pues libera a los ganados de las aldeas cercanas, ocasionando caos.

Todas estas aventuras transcurren en África, a mediados del siglo XX, con la pérdida del ganado y la aparición de un cruel y despiadado cazador, Viper Snakely, conocido como Ham Egg, que se hará cargo del "problema". Éste lleva a Caesar a una trampa, capturando a Snowene, la esposa del león, y con ella como carnada, logra dar muerte al poderoso rey de la selva. Snowene es enviada en barco a un zoológico y ahí nace Kimba, que es educado por su madre con los mismos ideales de su difunto padre.

ASTROBOY

Tetsuwan Atom es la serie de un niño robot, creación del afamado doctor Tenma, un científico del Instituto de Ciencias de Japón. Después de años de estudio, logra crear a un robot con cuerpo que tiene el aspecto de un niño y sentimientos de un ser humano. Su poderosa creación tiene visión de rayos X, súper oído, botas cohetes y brazos propulsores de más de cien mil caballos de potencia, a lo que se agrega la posibilidad de disparar contra sus enemigos con dos pequeñas armas instaladas en su trasero. Además, cuenta con una inteligencia artificial increíble. "Astro" fue creado a imagen y semejanza del hijo del doctor Tenma, que falleció en un accidente de tránsito.

RIBBON NO KISHI

La princesa caballero es sin lugar a dudas el primer manga, y por consecuencia anime, del género shojo de la historia. Todo comienza por la travesura de un ángel, que le da a una princesa dos corazones, uno de color azul, el cual es la parte masculina; y otro rojo, la femenina. Por causar esa clase de conflictos, su castigo es ir a la Tierra para corregir su error. El ángel encuentra a la chica hasta que es adolescente y trata de convencerla de que le regrese el corazón extra que le dio. Ella es la hija única del rey y heredera al trono, pero al ser mujer no puede subir al poder. Así que el rey hace pasar a su hija como hombre, para evitar que nobles inescrupulosos tomen el poder.

HINOTORI

Llamada también **Fénix**, es, en palabras del propio Tezuka, "la obra de su vida". Es el manga al que le dedicó más tiempo (aunque no sea el más largo), y cuya edición fue más interrumpida. Lamentablemente, no llegó a terminarlo debido a su temprana muerte, pero la obra al fin fue concluida. "Aquel que beba la sangre del fénix se hará inmortal". Bajo esta premisa comienza todo, en Asia oriental, un lugar gobernado por la ambiciosa reina Eimiko, quien obliga a sus súbditos a buscar el mítico "Ave Fénix", cuya sangre proporciona a quien la beba la vida eterna.

EL DETECTIVE BLACK JACK

Un doctor sin licencia, una persona poco expresiva, guardián de muchos secretos y con un aire misterioso, sin pasado conocido y un aspecto que atemoriza, pues tiene una presencia inquietante. Viaja con una niña de nombre Pinoko, quien dice que es su esposa y tiene 18 años, lo cual no es verdad. Resuelven misterios, pero de manera muy poco convencional, pues utiliza métodos que no son permitidos por la medicina, por eso no tiene licencia. Trabaja por su cuenta y cobra lo que quiere, llegando sus honorarios a sumas de más cien millones de yenes.

ADOLF

En este manga se muestran los horrores durante la Segunda Guerra Mundial en Europa, el exterminio de los judíos y las matanzas llevadas por los japoneses en Asia. Tras la guerra, la acción se traslada al nuevo estado de Israel, con Kaufmann y Kamil en bandos enfrentados. La aparición de unos documentos sobre el origen judío de Hitler pone en peligro al régimen nazi, por lo que serán buscados por miembros de la Gestapo y la policía japonesa para destruirlos; pero, por otro lado, están los que desean derrocar a los nazis y quieren hacerlos públicos. Aparecen muchísimos personajes, tanto japoneses como alemanes y judíos de gran importancia.

W3

Los tres espaciales es el título con el que conocemos en Occidente a los tres agentes alienígenas que llegan a la Tierra para observar el comportamiento humano, y así averiguar si el planeta debe ser destruido o no, toman aspectos animales para mezclarse entre la multitud. La líder, Bonny, adopta la forma de una liebre, es la más inteligente del grupo, mientras que el más rápido y fuerte es Ronny, un caballo. Desde un principio se opone a destruir el planeta. El último miembro de la tripulación es Zero, que sí aprueba la destrucción de la raza humana. Su aspecto es de un pato, tiene un carácter altanero, es algo grosero y siempre anda deseando regresar a casa.

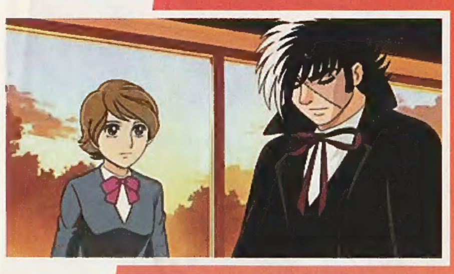
ÚNICO

Único es una cría del ser más mágico de la creación, un unicornio. Su cabello es escarlata en lugar de plateado, tiene el poder de conceder deseos y traer la felicidad a aquellos que se conviertan en sus amigos. Único va brindando alegría y felicidad a otros, concediéndoles deseos, pero estando en constantes conflictos con los dioses que tiene la creencia de que la felicidad debe obtenerse con años de sacrificio. Los dioses envían al Viento del Oeste para desterrar a Único y llevarlo a la colina de Oblivion, pero el Viento se apiada de él y se niega a obedecer. Los dioses, furiosos, envían al Viento de Noche para cumplir su misión, así que para proteger a Único, el Viento del Oeste es obligado en transportarlo de lugar a lugar, volviéndose prófugos de los dioses.

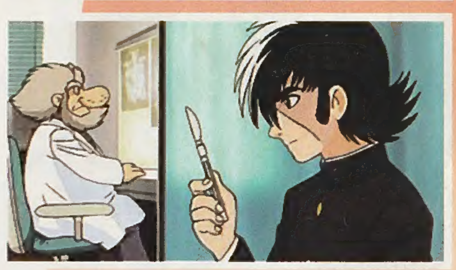
JET MARTE

En el año de 2015, Jet Marte, un robot, tiene diversas preocupaciones y crece como un niño humano. Le dieron su nombre por el dios de la guerra. El doctor Yamanoue, creador del cuerpo de Marte, trata de usarlo para propósitos militares, mientras que el doctor Kawashimo, creador de su inteligencia, se opone. Jet Marte está constantemente en conflicto por no saber si seguir sus impulsos destructivos y guiar su alma pacífica. Para eso cuenta con Milly, una robot creadá por Kawachi, quien es su protectora, y Melchi, el hermano menor de Marte. Éste tiene el cuerpo de un bebé y no habla, pero cuenta con una desproporcionada fuerza física para su tamaño. Cada vez que la ocupa, su grito de guerra es "!Macaruchi!"















Animes Clásicos

Por Adalisa Zárate

MAZINGER Z

Uno de los animes que más marcaron a la generación pre-**Saint Seiya**, **Mazinger Z** es algo así como la guía de todos los animes de robots gigantes pilotados por un joven audaz que le siguieron. Las aventuras de Koji Kabuto, Sayaka y el titular Mazinger en contra de las fuerzas del Dr. Hell y sus Robo-bestias, fueron tan inolvidables que a la fecha hay pocos que no se emocionen al escuchar el tema musical. Creada en 1972 por **Go Nagai** –quien es también el padre de **Devil Man, Cutey Honey** y otros mangas revolucionarios–, tuvo varias secuelas, pero sólo la primera parte fue transmitida en México.

CANDY CANDY

¿Quién puede olvidar a la dulce niña de las coletas rubias? Candice White Andrey, conocida por todos como Candy, fue creada por **Kyoko Mizuki** y **Yumiko Igarashi** en 1975. La historia de la pobre niña huérfana que es adoptada por una familia rica y de ahí en adelante sufre cientos de desventuras, que sólo ayudan a volverla más optimista y fuerte, se volvió un clásico instantáneo en México, al grado de que algunas escuelas llegaron a guardar luto tras el capítulo de la muerte de Anthony; eso sin mencionar la cantidad de fans que aún esperan saber si Terry regresó o no a buscar a su amada.

HEIDI

Hablar de anime sin mencionar **Hayao Miyazaki** es un pecado, y de Miyazaki sin Heidi sería imperdonable. La animación **Heidi, la niña de los Alpes**, fue dirigida por **Isao Takahata** como parte de la serie **Teatro de obras maestras mundiales**, creada por Toei, correspondiente al año 1974. Sin embargo, es más recordada por el trabajo artístico de Miyazaki en los personajes y por su historia, adaptada de la novela de **Johanna Spyri**, así como su pegajoso tema que comenzaba con "Abuelito, dime tú…"

REMI

Posiblemente una de las series más populares de México, al lado de grandes como **Saint Seiya** y **Candy Candy**, ya que es difícil encontrar un mexicano que no conozca las desventuras del pobre niño abandonado y su viaje alrededor de Francia para encontrar a su verdadera madre. Dirigida por **Osamu Deaki** en 1977, y con diseños de personaje de **Shingo Araki** (sí, el de **Saint Seiya**), Remi se ganó a pulso un lugar en el corazón de los fans mexicanos, gracias a su gran dramatismo y excelente doblaje. Además, fue una de las primeras series en experimentar con los intentos de animación en tercera dimensión.

LA PEQUEÑA GIGI

Minky Momo, como es conocida en Japón, es sin duda la responsable de la imagen que tenemos en México de las princesas mágicas pre-**Sailor Moon**, además de ser la primera vez que veríamos una secuencia de transformación de su tipo. La pequeña princesa del mundo de la fantasía que sólo quería regresar la imaginación al mundo, capturó todos nuestros corazones, al grado de que el final sigue siendo considerado uno de los más traumáticos de la historia. Fue transmitida originalmente en Japón en 1982, y llegó a tal popularidad que se hizo una segunda parte en 1991 –que tristemente no llegó a nuestro país.

GATOS SAMURÁIS

Posiblemente la única serie de la historia del anime donde los fanáticos prefieren la versión doblada a la original, no por otra cosa sino

porque la fuerte improvisación de parte de todos los involucrados –desde los traductores en inglés hasta los actores en español– que le dieron a los 52 episodios, de un anime bastante infantil creado por **Tatsunoko** en 1990, un aire más adulto, que fascinó a todos los televidentes, fanáticos del anime o no. Si no, ¿quién puede resistirse a Speedy Ceviche, Guido Anchoa y Polly Esther peleando contra Pájaro Malo y el Gran Quesote?

CAPITÁN HARLOCK

De los personajes de **Leiji Matsumoto**, Harlock es posiblemente el más conocido, aunque su serie original, **Space Pirate Captain Harlock**, de 1978, no es tan conocida como en las que el protagonista aparecía en cameo. De cualquier manera, la historia del capitán que se volvió pirata para luchar contra un gobierno mundial corrupto, bajo el control de las Mazone, una raza alienígena vegetal que busca dominar la Tierra, es todo un clásico. La serie sólo contó con 42 episodios, pero Harlock tuvo cameos en todas las series posteriores de Matsumoto.

FUERZA G

A primera vista, **Gatchaman** no es más que una versión animada del género que más tarde nos daría a los **Power Rangers**: cinco jóvenes atletas que se transforman en superhéroes con trajes basados en aves y luchan contra robots gigantes en nombre de la ciencia. Sin embargo, en 1972, cuando comenzaron a transmitirse los 105 episodios que conforman la primera temporada, no sólo era una premisa original, sino que capturaría la imaginación de tres generaciones distintas fuera de Japón, como **Batalla de los planetas**, más tarde como **Fuerza G**, y finalmente, en su versión original.

METEORO

Ya sea como **Meteoro, Speed Racer** o **Mach Go Go Go!**, nadie niega que las aventuras del joven piloto del Mach 5 a través de carreras imposibles y verdaderamente mortales, capturaron la imaginación de muchos. Creado por **Tatsuo Yoshida** para Shueisha, la animación dirigida por **Hiroshi Sasagawa** en 1967 para Tatsunoko Productions fue la que definió durante años la imagen de la animación japonesa para todos aquellos fuera de Japón. La película pudo no tener mucho éxito el año pasado, pero abrió una nueva ola de nostalgia por el corredor.

DR. SLUMP

Antes de **Dragon Ball, Akira Toriyama** ya estaba creando clásicos. En 1980 comenzó a serializar el manga **Dr. Slump**, conocido por acá como **Las aventuras de Aralé**. Con el mismo humor caótico de la primera parte de **Dragon Ball**, **Dr.Slump** seguía la historia de la Aldea Pingüino, donde el profesor Senbei creó a Aralé, una niña androide "perfecta", que en realidad resulta ser tan, pero tan inocente, que se mete en problemas sin darse cuenta. Aunque tiende a ser opacada por la obra cumbre de Toriyama, **Dr. Slump** tuvo 243 episodios.

SAINT TAIL

Si bien la idea del "ladrón galante" no es exclusiva de Japón, es cierto que los japoneses adoran la idea y por tanto no es para sorprenderse que existan princesas mágicas que se dediquen a robarle a los culpables para ayudar a los inocentes. **Saint Tail** sigue las aventuras de Meimi Haneoka, quien, con ayuda de la novicia Seira, se dedica a ayudar a aquellos que han sufrido injusticias. Creada por **Megumi Tachikawa**, y luego animada por Tokyo Movie Shinsha, la serie tuvo 43 episodios, transmitidos en 1994.

VOLTRON

Hablar de **Voltron** es hablar de dos series diferentes, ya que, como **Robotech**, no es japonesa. La primera es **Lion Force Voltron**, basada completamente en **Beast King Go Lion**, con 52 episodios, transmitida en 1981; y la segunda, más conocida en nuestro país, **Vehicle Voltron: Defender of the Universe**, basada en **Armored Fleet Dairugger XV**, de 52 episodios, pero de 1982. Las historias no se conectaban entre sí, lo que hace más confusa la continuidad, pero las aventuras de los jóvenes pilotos de los 15 robots que formaban al Voltron Vehículo se volvieron las favoritas de muchos.





Por Aurea D. Freniere

SAINT SEIYA

Caballeros del Zodíaco (como se conoce fuera de Japón) fue una serie creada a finales de los ochenta por **Masami Kurumada**, que básicamente se centra en guerreros, que portan armaduras representativas de las constelaciones. Todos estos guerreros provienen de Grecia, de un lugar santo llamado el Santuario, que desde tiempos inmemoriales ha protegido a la humanidad, dirigidos por la diosa Atenea, quien reencarna cada 200 años para combatir cualquier mal que pueda amenazar la Tierra.

Sin embargo, cuando la historia comienza, el Santuario se encuentra bajo un terrible golpe de estado encabezado por el regente del mismo. A pesar de que durante 13 años tiene éxito, las cosas se le complican cuando cinco Caballeros de bronce inician una serie de batallas para destronarlo e reinstaurar a la diosa, quien ha estado viviendo en Japón –en secreto– custodiada por un rico empresario nipón.

La serie está cargada de acción, Seiya y sus amigos tendrán que luchar no sólo contra el Santuario para redimirlo, sino también contra múltiples deidades ancestrales que amenazan al mundo.

¿QUÉ DIJO, PATRIARCA?: CURIOSIDADES

Muchas cosas se han dicho de esta animación, que si Seiya es un idiota, que si Saga no las "tenía todas juntas" o que si Milo estaba bien bueno. Sin embargo, en esta ocasión nos daremos a la tarea de compilar todas esas extrañas notitas curiosas con las que nos hemos topado durante todos los años en los que hemos hablado de **Saint Seiya** en esta revista.

¿SABÍAS QUE...?

Cuando salió el anime en Francia, a Mu le pusieron voz de mujer. Así que si consigues la versión francesa de la serie, verás que la armada de los Caballeros Dtorados tiene a una mujer en sus líneas, además de que, aparentemente, se insinuó que Kiki era su hijo adoptivo.

Milo de Escorpio estaba originalmente planeado para ser el maestro de Hyoga. No obstante, Kurumada recapacitó y lo cambio de salón de clases al de Camus de Acuario, por la similitud de los poderes de hielo de estos dos caballeros.

En el aniversario número 20 de **Saint Seiya**, Toei tiró la casa por la ventana para celebrarle a Masami Kurumada el éxito de su serie. Para conmemorar la ocasión, la casa animadora elaboró como regalo para el mangaka una armadura de Sagitario, de tamaño real para que se la llevara a su casa. Aún no sabemos si querían que se la llevara puesta o qué, pero las leyendas cuentan que hoy en día está de adorno en la sala de su casa.

A la salida de la última saga de **Saint Seiya** (es decir, **Elyssium**) Masami Kurumada dio una entrevista, a la que fueron miles de fans para hacerle toda clase de preguntas acerca de situaciones que no se explicaban bien en el manga. Entre los temas que salieron a relucir, una chica le preguntó por qué ninguno de los Caballeros dorados había sido mujer, sugiriéndole de paso que el puesto del Caballero de Piscis bien podría haber sido ocupado por una dama. A esto, Kurumada respondió que ninguna mujer podría aguantar el entrenamiento de un caballero dorado... "simplemente por ser mujer".

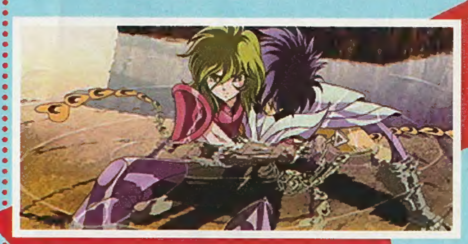
En esa misma conferencia de prensa, el autor también confesó datos interesantes sobre los personajes que no se habían dado a conocer y admitió que algunas otras historias de fondo que ahora están siendo incluidas en **Lost Canvas**, fueron sacadas del fandom (es decir, de las historias que escriben los fans, en doujinshis y fan fics).

Kurumada así confesó que Afrodita estaba planeada para ser el guardaespaldas personal del Patriarca. Por otro lado, gracias a los fans, Mu ahora es un personaje de más de 180 años que vivió durante la guerra de Hades, reparando armaduras para luego convertirse en el Caballero de Aries (y recordemos que, por lo general, la edad de Mu siempre venía marcada como "20 años" en toda la mercancía).

Muchos fans no estuvieron de acuerdo con el final tan terrible de la serie. No por el final en sí (digo, después de todo es el mismo que en el del manga), sino por la mala calidad con la que entregó Toei dichos capítulos. Así que para todos los fans que no podemos dejar que se muera **Saint Seiya**, se organizó mundialmente una petición para reevaluar los últimos capítulos, y de ser posible que **Lost Canvas** sea adaptado al anime, bajo un proyecto que se llama **Saint Seiya World Petition**.

El autor de **Bleach**, **Tite Kubo**, declaró en una entrevista que **Saint Seiya** fue una gran influencia para su trabajo, especialmente en el diseño de las armas que salen en su manga. Hideaki Soreachi (personaje de **Bleach**) menciona que su manga favorito era **Caballeros del Zodíaco**, y además recrea a manera de broma una de sus poses de batalla favoritas.

A pesar de que el yaoi es tan popular en este anime (dado el cast mayoritario de hombres en la serie), Masami Kurumada se le ha ido la voz, defendiendo la heterosexualidad de sus personajes y diciendo hasta el cansancio que no por ser griegos, tengan que "batear del otro lado". A las fans, por supuesto, no parece importarles mucho, dado que si bien este manga fue creado para una audiencia masculina, sus seguidores son más mujeres que hombres, siendo de las pocas tramas hechas en spin off dibujadas mayoritariamente por artistas femeninas.







SAILOR MOON

Por Adalisa Zárate

En 1991, Kodansha comenzó a publicar en su revista **Run Run** una serie que, a primera vista no variaba mucho de las otras princesas mágicas que aparecían ahí. *Codename wa Sailor V* contaba la historia de Minako Aino, una chica de 13 años que descubre ser la guardiana de la Tierra, enviada desde el planeta Venus. Cuando Toei propuso hacer una animación basada en la serie, **Naoko Takeuchi**, la creadora, comentó que sería mejor hacer algunos cambios y poco a poco nació la historia de **Sailor Moon**, que sería serializada en la revista **Nakayoshi**, y, al ser animada apenas un mes después de su aparición en manga, se volvería rápidamente una leyenda alrededor del mundo.

Para cuando la serie terminó, en 1997 (un mes antes que el manga) había juntado la nada despreciable cantidad de 200 episodios exactos, tres películas, y haber sido traducida a más de una docena de idiomas. Para muchos, **Sailor Moon** fue la causante del boom del shojo, que permitió que las autoras del género pudieran hacer series más enfocadas en la acción y menos en el romance.

CURIOSIDADES

A pesar de tener muchos episodios de relleno, que incluían a las Malignas del día, sólo uno de los arcos del anime no apareció en el manga, el del Árbol de la Obscuridad. Esto es un gran logro, tomando en cuenta lo cerca que se encontraba el anime a los episodios del manga.

Sailor V, el manga original del que salió Usagi y compañía, siguió siendo dibujado por Naoko Takeuchi al mismo tiempo que **Sailor Moon**, sólo que mucho más lento, por lo que cuando finalmente lo terminó, sólo contó con tres volúmenes, –a diferencia de los 18 que conforman su famosa saga.

Los musicales, conocidos en Japón como *SeraMyu* –un juego de palabras conformado por Sailor y la pronunciación de musical–, llegaron a ser un total de 29, dando origen a 20 CD's con música exclusiva de los mismos.

La serie de live action, titulada *Pretty Guardian Sailor Moon*, tuvo 49 episodios, de los cuales la mitad son completamente originales y muy distintos a la historia original. Además, salieron dos especiales, uno relatando la boda de Serena y Darien, y el otro con el origen de Sailor V y Tuxedo Mask.

Debido a una imagen creada como portada de un capítulo del manga por Takeuchi, el rumor de que los cuatro generales eran los novios de las Sailor Scouts fue muy difundido (la imagen mostraba a Jedite con Sailor Mars, Nephrite con Sailor Jupiter, Zoicite con Sailor Mercury y Malachite con Sailor Venus), aunque en realidad, como cualquiera que vio la serie podría decir, Nephrite sólo tuvo un aparente romance con Molly, mientras que Zoicite y Malachite eran una pareja muy unida.

La película de *Sailor Moon S, la leyenda de la princesa Kaguya*, apareció en el manga como la única historia del volumen 11 y es la primera aparición de la forma humana de Luna (aunque Artemis y Diana también la tienen, ellos nunca aparecieron así en el anime).

Debido al poco "colchón" de tiempo que había entre la salida del manga y la producción del

anime, mucha de la historia "de fondo" de los personajes antagónicos está más completa en el anime que en el manga, debido a que Naoko Takeuchi trabajaba con los animadores, por lo que hay pocas contradicciones.

Hubo un total de 20 videojuegos basados en **Sailor Moon**. Tristemente, sólo uno de ellos fue exportado a Estados Unidos... justamente el que no tenía absolutamente nada que ver con el resto de la franquicia (*3D Adventures of Sailor Moon*).

Haruka Tennou, Sailor Uranus, es posiblemente el personaje de la serie sobre quien más rumores existen. Desde que en su antigua encarnación era hombre, por eso estaba relacionada con Michiru (falso, desde la anterior encarnación era mujer, desde entonces estaba con la princesa Neptune), hasta que se hace pasar por hombre en memoria de su hermano muerto (falso: Haruka no tiene ni tuvo hermanos). Esto es ayudado por el hecho de que en algunos países, para no mostrar abiertamente su relación, Haruka ha sido "doblada" para ser la "prima" de Michiru –en inglés– y que la actriz que dió su voz originalmente, **Megumi Ogata**, es famosa por doblar a personajes masculinos.

Las Sailor Starlights son hombres que se convierten en mujeres para combatir, pero en el manga, son mujeres que se disfrazan de hombres para buscar a su princesa fingiendo ser cantantes. Esto es una de las diferencias más grandes entre el anime y el manga al finalizar la serie (en los musicales, son representados por actrices, y siguen la versión del manga para su historia).

El cambio de los Starlights a hombres en el anime fue uno de los puntos que más molestó a Takeuchi de la adaptación, ya que ella ni siquiera planeaba que fueran tan importantes en la historia. El encargado de dichos cambios fue el director de animación, **Takuya Igarashi**.

Aunque nunca lo dicen en la serie, la razón por la cual no hay una Sailor Earth es porque en realidad, Tuxedo Mask es quien ocupa el lugar correspondiente al ser el Príncipe y protector del planeta (eso no evita que las Sailor inventadas por los fans más comunes sean justamente Sailor Earth y Sailor Sun).

De todos los diseños de personajes, el que menos tuvo complacida a Naoko fue Helios, ya que en sus propias palabras tuvo que diseñarlo muy de prisa, porque se le acababa el tiempo para entregar el capítulo, resultando en un desastre de la moda.

Aunque nunca aparecieron como tales en el anime, el Cuarteto de Amazonas: CereCere, PallaPalla, JunJun y VesVes, son en realidad las cuatro protectoras de Sailor ChibiMoon, corrompidas por Neherenia. Durante su correspondiente saga, son restauradas a su forma original y aparecen para luchar contra Sailor Galaxia como Sailor Ceres, Sailor Pallas, Sailor VesVes y Sailor Juno: las Sailors Asteroides.



DRAGON BALL



Por Alecs Vargas

Cuenta la leyenda que si logras encontrar las siete esferas del dragón, podrás pedirle al dios dragón, Shen Long, un deseo, y él con su poder te lo cumplirá. Superación constante, deseos, amistad, la eterna lucha entre el bien y el mal, artes marciales y mucha diversión, son los ingredientes básicos del anime más popular en nuestro país: **Dragon Ball**.

Todo comienza (por si aún después de todo este tiempo no lo sabes), cuando Bulma conoce al siempre puro de corazón, pero con una increíble fuerza, Son Goku, y juntos comienzan una larga aventura en busca de las esferas del dragón, para lograr cumplir sus deseos.

Goku va creciendo, desarrollando su poder y descubriendo su pasado alienígena, siempre acompañado de sus inseparables amigos: Krilin, Piccolo, Yamcha, Ten Shin Han, el maestro Roshi, Vegeta y un interminable etcétera. También están siempre a su lado su esposa Milk y sus hijos, Son Gohan y Son Goten. El objetivo constante de Goku es ser el más fuerte de todos y proteger a todos los seres que ama, así como al mundo que adoptó como hogar.

Creado por **Akira Toriyama**, y con un total de 508 episodios, recopilados en sus diferentes partes (**Dragon Ball**, **Dragon Ball Z** y **Dragon Ball GT**), las aventuras de Goku lograban mantenernos pegados a los televisores durante finales de los noventa, esperando con ansiedad cada capítulo nuevo en nuestro país.

A **Dragon Ball** le debemos la consolidación de la popularidad del anime y manga en nuestro país, por lo que Goku y compañía se han ganado un lugar principal en la historia del anime en México, que ningún otro podrá arrebatarle.

CURIOSIDADES

Todos los personajes pertenecientes a la raza pura de los saiyajin tienen un nombre relacionado con vegetales. Como Kakaroto, que proviene de la palabra en inglés **carrot** (zanahoria); Vegeta de **vegetable** (vegetal); Raditz de **radish** (rábano), etcétera.

De hecho, saiyajin proviene de una extraña etimología japonesa, **jin**, que se utiliza para los gentilicios de Japón, y **saiya**, que proviene de la palabra japonesa **yasai**, que significa verdura. Por lo que, literalmente, saiyajin significa "verduleros".

Caso aparte merece Bulma y su familia, ya que su nombre proviene de la palabra inglesa **bloomer**, que se traduce como bragas. El de Trunks proviene de calzoncillo para hombres y su hija Bra, obviamente, de **brassier**.

En cuanto a los villanos, tenemos como caso particular el de Freezer, que proviene del inglés y significa congelador. Su papá, King Cold, es en español Rey frío.

Otro caso curioso es el que presenta Mr. Satán y su hija Videl, pues obviamente Satán proviene de Satanás y Videl es un anagrama de la palabra inglesa **devil**, demonio en español.

Dragon Ball está basado en la leyenda china del Rey mono, muy popular en aquellas lejanas tierras.

La conocida técnica del maestro Roshi, Kame hame, proviene del nombre de un antiguo Rey Hawaiano, Kamehameha El Grande (1756-1819), gobernante que unificó todas las islas que conforman Hawai en un sólo reino. Por lo cual, el propio maestro Roshi trae una playera hawaiana, haciendo alusión al origen del nombre de su más letal técnica.



Existen más de 60 videojuegos basados en **Dragon Ball**, el más reciente es para la consola de Nintendo Wii, titulado *Dragon Balll Z Budokai Tenkaichi 2,* que cuenta con la particularidad de poder imitar los movimientos de varias técnicas de los personajes de la serie.

Bibidi, Babidi y Boo, enemigos de los guerreros Z, juntos forman el título de una de canciones de la película de Disney, *La cenicienta.*

Además de la nueva cinta *Dragonball Evolution*, estrenada este año, existe otra película live action basada en este anime, *Dragon Ball Z The Magic Begins*, proyectada en 1989 en China, del director **Joe Chan**, que además fue transmitida en el Canal Cinco hace algunos años.

Se cree que el nombre de *Dragon Ball Z* no fue el título que deseaba Akira Toriyama, pues cuando entregó la historia, escribió *Dragon Ball 2* y los editores confundieron el 2 con la Z.

Existe un total de 17 películas basadas en *Dragon Ball,* cuatro basadas en la primera temporada, y 13 películas desprendidas de *Dragon Ball Z.*

A *Dragon Ball GT* se le considera como un anime spin-off, debido a que Akira Toriyama no escribió ninguna continuación de **DBZ.**

Dragon Ball cuenta con tres capítulos especiales para la televisión y dos OVA´s.

Akira Toriyama, siendo fan de Jackie Chan y sus películas, en especial de la cinta **Drunken Master**, fue lo que lo motivó a realizar y crear *Dragon Boy*, manga sobre kung fu, y posteriormente *Dragon Ball.*

Entre los errores de la animación de *Dragon Ball Z,* uno bastante notorio es cuando Cell crea a 7 Cells jr., pero en el conteo final, los guerreros Z matan a 8 Cell jr.

En total, y gracias a la ayuda de las esferas del dragón de la Tierra y del Planeta Namek, Krilin llega a revivir en cuatro ocasiones.

La nueva cinta, *Dragonball Evolution*, fue filmada en su mayor parte en nuestro México, teniendo sus principales locaciones en el DF y Durango. En lugares tan conocidos como la UVM Coyoacán, en una casa ubicada en el desierto de los Leones, en Santa Fe; Rancho Tepalcates, en Durango, entre otros.

Varios de los dobles de la cinta *Dragonbali Evolution*, para prepararse para escenas de alto riesgo, las practicaron y entrenaron en las instalaciones de la CONADE.

Es el año 2015. Han pasado tres lustros desde que un incidente en el Polo Norte, el Segundo Impacto, provocó la muerte de una tercera parte de los seres vivos en el mundo y una desestabilización global en todo sentido. Sin embargo, todo lo que ha ocurrido es sólo un aviso. Pronto, la humanidad se enfrentará a su exterminio definitivo, dejándola a la espera de 18 mensajeros divinos que marcarán el comienzo del juicio final.

La humanidad está preparada, aunque no lo sabe. Las Naciones Unidas, con sus ramas SEELE y NERV, han desarrollado el Proyecto EVA, máquinas humanoides que se usarán como las únicas armas útiles en contra de los ángeles (criaturas gigantescas enviadas a la Tierra, cada una con sus propias características). Sólo hay un inconveniente, los EVAS únicamente pueden ser pilotados por jóvenes de 14 años, entrenados especialmente para manejar estos artefactos mediante ondas mentales. Estos adolescentes son nuestra última esperanza.

Con todo lo anterior en mente, la serie nos presenta a Shinji Ikari. Su madre murió de manera misteriosa durante el desarrollo de los EVA. Su padre, el comandante Gendo Ikari (quien dirige los destinos de NERV), lo desprecia de manera evidente. Junto a él tenemos a Rei (una chica sin pasado aparente, que sólo vive para luchar contra los ángeles); y a la neurótica y orgullosa Asuka (quien carga con un pasado tan difícil como el de Shinji). Los tres se verán envueltos en una experiencia que, junto a sus traumas personales, llevarán a sus conciencias a un vertiginoso y difícil autoconocimiento de sí mismos. Esto, por supuesto, llenará de dudas y reflexiones profundas a todos aquellos que se acerquen a la serie.

Sean bienvenidos, pues, a la mente de **Hideaki Anno**.

LAS BUENAS NUEVAS Y EL NUEVO ORIGEN

Hablar de **Evangelion** no es nada fácil. Primero, por la infinidad de detalles que componen la obra más importante en la historia de Gainax; segundo, por el carácter de serie de "culto" que se le imprime. Lo anterior hace difícil decir algo sin pensar que se puede arruinar algo que no sólo uno ama, sino que miles de fans aprecian. Con esto en mente, inicióz con la mayor de las reverencias.

Shin Seiki Evangelion fue estrenada, en Japón, el 4 de octubre de 1995. Poniendo esto como contexto, se nota que el desarrollo tiene, como eje, la suposición popular de que en el 2000 ocurriría "algo". Ya sea un meteorito, la aparición de algún ser celestial o el mentado "error del milenio". Obviamente no pasó nada. Pero la expectativa hacía ver al futuro como una época oscura.

También se esperaba, como siempre, que la tecnología avanzara a pasos agigantados, permitiendo la construcción de mechas o el que se pudieran ocultar edificios debajo de la tierra. Ya existen, al menos para lo último, ciertos prototipos. Pero es poco probable que, para el 2015, veamos EVAS o Geofrentes. Ni siquiera algo medianamente parecido.

La existencia de NERV y todos los EVA bajo su mando dejan una pregunta: con todo y la tecnología, si es una decisión de Dios (bajo el nombre que tenga) ¿Por qué pelean? Aunque parezca lo contrario, no se busca evitar del todo el Apocalipsis. El fin del ser humano como lo conocemos no es un obstáculo, sino una meta en los planes de SEELE y NERV. Todo es parte de una idea denominada "Proyecto de Complementación Humana". Su objetivo: transformar al ser humano en un ente superior, merecedor de vivir en este planeta. Los ángeles que han venido a devastarnos son la llave para lograrlo.

Dicho proyecto es, quizá, uno de los mayores enigmas de la serie. Por sí mismo, teje intrigas y revelaciones importantes, no sólo para sus personajes sino también para los espectadores, lo que ayuda a su estatus de culto. Así, a través de NERV, Anno y Gainax, al momento de idear el argumento, dejan al descubierto en el acontecer de la trama el desarrollo de una investigación y trabajo tanto filosóficos como científicos, así como de conocimientos místicos sobre la posibilidad humana de adquirir una nueva conciencia. De esta manera, el ser humano se redefiniría como algo más allá de sus posibilidades actuales.

Alrededor de este proyecto se desarrolla una trama compleja. Tanto los retos de los tres protagonistas por madurar a la fuerza debido a sus circunstancias, como las relaciones personales y políticas en NERV, son producto de este plan. Cada personaje está ligado, de manera distinta cada uno, a este intento porque el ser humano perdure en el universo.

Es, por lo anterior, quizás que sus finales, más allá de aclarar la trama, la complican o la dejan a la reflexión del espectador. Sí, después de una historia trepidante y llena de enigmas esperamos un final que brinde fácilmente todas las respuestas, estamos equivocados. La serie no podía terminar de manera tan sencilla, al menos no con todos los cabos desatados al pasar los capítulos.

NERV



Una buena parte del mundo anime considera los últimos dos episodios como una mala broma de su creador. Sin embargo, si se le mira con otros ojos tenemos en ellos los resultados del proyecto ideado por Gendo durante años. En una serie de revelaciones impactantes sobre los protagonistas, todos dejan al descubierto sus más duros traumas. Se enfrentan a ellos mismos. De esta manera se hacen conscientes (sí, la conciencia es una palabra clave) de lo que pasa a su alrededor. Todo con varios detalles que reflejan las ideas propias de Anno (de menos queda claro que para él ni el ser humano, ni aquello que lo rodea, dura para siempre).

Un final tan abierto no fue del gusto de muchos. El descontento de los fans obligó a producir dos películas, volviendo a contar el desenlace. Sin embargo, en *Death & Rebirth y The End of Evangelion*, los resultados del programa de NERV cambian. En primera, por una alta traición que pone a la organización bajo ataque. No de ángeles, sino de otros humanos. Después, los objetivos ya no son cambiar las conciencias, sino unificar a la humanidad en un solo ser. La forma en que esto se lleva a cabo resulta en una de las secuencias más emotivas y espectaculares en la historia del anime. Como conclusión, Shinji tiene en sus manos, literalmente, el destino de la raza humana.

Aun así, los fans pedimos más. Hideaki Anno ha prometido reestructurar la historia mediante cuatro películas. No sólo llevan a **Evangelion** a una época en la que muchos de sus argumentos han quedado obsoletos. También han dotado de detalles nuevos buscando que los seguidores a morir descubran nuevas sorpresas.

No se puede dejar morir algo que amas. Es quizá la premisa del proyecto de NERV. Al igual que en el plan de Gendo: los fans hemos llevado a nuevos niveles la obra de Gainax discutiendo a fondo cada uno de los detalles. Incluso se han editado tesis, ensayos y toda clase de estudios profundos sobre el mundo personal de Anno. Con todo lo que esperar para los seguidores en el futuro (películas y hasta cortos de los personajes en chibi), la obsesión por entender a fondo un mundo indescifrable perdurará. Aún después de que ocurra el verdadero Segundo Impacto.

MACROSS



En el año 1999, una nave extraterrestre se estrelló en una isla del Pacífico Sur. Gente del medio científico y militar de todas las naciones se reune allí para analizarla. Con el paso de los años, se crea ahí una cuidad, la cual es llamada Macross. Después de una violenta guerra, conocida como la Guerra de las Naciones Unidas, la humanidad se une para formar el Gobierno de la Tierra Unida, o la UN Spacey, para organizar la defensa mundial frente a un posible ataque extraterrestre. Este gobierno reconstruye la nave y la bautiza como SDF-1, abreviatura de Super Dimensional Fortress, que será el arma que los defenderá de los enemigos de la humanidad.

Desde hace 25 años, la saga *Macross* se ha convertido en el anime clave para entender la animación de mechas por excelencia, sólo comparable a *Mobile Suit Gundam*. Millones de fans han podido disfrutar de la creación original de **Shoji Kawamori** y sus continuaciones, en las que imperan el triángulo amoroso, batallas especiales espectaculares y, sobre todo, música, capaz de llegar hasta los confines más lejanos de la galaxia.

CHO JIKU YOSAI MAKUROSU

Mejor conocida como *Super Dimension Fortress Macross* o sólo *Macross*, inició su transmisión en 1982. Después de que la raza extraterrestre Zentran hace contacto con los humanos, el SDF-1 reacciona y envía al espacio a sus tripulantes y a media isla. La historia gira entre la guerra y el triángulo amoroso conformado por el piloto Hikaru Ichijyo, su superior, la mayor Misa Hayase y Lynn Minmay, una ex camarera que se vuelve en la voz de la humanidad y la clave para conseguir la paz. Al principio se tenía contemplado que se titulara *Battle City Megaload*, pero un miembro de Big West, la casa productora, quiso que se llamara *Macbeth*, en honor a la obra de **William Shakespeare**, así que se ideó que fuera *Macross* por la similitud al pronunciar dicho nombre.

MACROSS: DO YOU REMEMBER, LOVE?

La primera película de la saga se vuelve contra la historia original, pero con marcadas variantes y con un diseño de personajes más adulto. Destaca la secuencia de la batalla final, mientras Minmay interpreta la canción *Ai Oboete Imasu ka*, tema que a su vez se convirtió en un clásico, al grado que en la última serie de la saga, *Macross Frontier*, una de las protagonistas, Ranka Lee, la vuelve a interpretar.

FLASBACK 2012

Una serie de videos musicales, con los mejores momentos de la serie original y con canciones de Minmay. Al final, se muestran varios minutos de animación original, mismos que se planeaba para el cierre del anime. La joven cantante se despide de sus fans y se embarca en el Megaroad-01, la primera nave colonizadora, capitaneada por Misa Hayase-Ichijyo, en compañía de Hikaru. De acuerdo con la cronología original, Misa y Hiraku tienen una hija, y toda la tripulación se considera desaparecida.

MACROSS PLUS

La primera secuela oficial de la serie original, de 1994. Compuesta por tres OVA's, recopiladas después en una película, nos presenta cómo la humanidad ha empezado la colonización espacial en el paradisiaco planeta Edén. Aquí, tres amigos se volverán a encontrar, el osado piloto Isamu Alva Dyson, el zentran Guld Goa Bowman y la atormentada Myung Fang Lone, representante de la Idol, Sharon Apple, la sensación del momento. Destaca que fue la primera vez que la compositora **Yoko Kanno** participó en la saga, con uno de los soundtracks más reconocidos de su carrera.

MACROSS SEVEN

Inició en 1994, cuenta con una película y el único manga de la saga, *Macross 7 Trash*. Treinta y tres años después de la guerra, la colonización continúa y la nave espacial *Macross 7* acompaña a la 37 colonia espacial, bajo las órdenes militares de Maximilian Jenus, mientras que en el aspecto civil tenemos a su ex esposa, Milia Fallyna, como alcalde, ambos parte de la historia original. En lugar de una Idol, se intentó modernizar la historia con una banda, los Fire Bomber, cuyo miembro principal, Basara Nekki, además es piloto.

MACROSS ZERO

Para conmemorar su 20 aniversario, surgen estos cinco OVA's, que nos narran lo que ocurrió antes de la salida del SDF-1 y regresa a un personaje entrañable, Roy Focker. El piloto Shin Kudo termina varado en una isla en medio del Pacífico, donde conoce a las hermanas Nome, Sara y Mao. En medio de la guerra de las Naciones Unidas, este joven descubrirá que esta isla es más de lo que aparenta. Una de las versiones más controversiales, en especial por su final, que adquiere un nuevo significado con la última parte de la saga.

MACROSS FRONTIER

La última nueva serie no sólo significó el regreso de Yoko Kano para la banda sonora, sino que es la mayor referencia al resto de la saga, lo que la hace muy especial para los fanáticos. La flota colonizadora Frontier recibe con gusto a la nueva Idol, Sheryl Nome, justo cuando unos aliens, los Varjas, los atacan. La joven Ranka Lee, que sueña con ser tan famosa como Sheryl, es auxiliada por el aspirante a piloto Alto Saotome, que a partir de ese momento luchará para unirse a la SMS, nuevo brazo militar, y proteger a las dos jóvenes que marcarán su vida. Se tiene contemplada una próxima película para el 2009.

MACROSS II, LOVERS AGAIN

El "patito feo" de la saga, al grado que se considera fuera de la cronología original. Compuesta por seis OVA's, cuenta sobre la invasión del grupo extraterrestre Marduk a la Tierra, cuyos guerreros son controlados por la voz de las *Emulator*. El reportero Hibiki Kanzaki es testigo de la primera batalla y entra en contacto con una de estas extraterrestres, Isthar. El triángulo amoroso lo complementa la capitán Silvie Gena, que se insinúa descendiente de los Jenus.

ROBOTECH

Era el año de 1985 y un joven norteamericano, fanático del anime japonés, **Carl Macek**, conoció la serie **Macross**, de la que quedó encantado. Por el deseo de mostrarla a otros, trató de distribuirla en su país, por medio de la compañía Harmony Gold, pero hubo un problema: la serie era tan corta que no le convenía a las televisoras, que al menos exigían 60 capítulos. Para resolverlo, ideó fusionar **Macross** con otras dos que consideraba parecidas: *Super Dimension Cavalry Southerrn Cross* y *Genesis Climber Mospeada*; y se creó una banda sonora para unificarlas y un solo nombre pegajoso. Así nació la serie que nos conquistó durante los ochenta, amada por algunos, odia por otros: *Robotech*.

La idea funcionó, al grado que se inició toda una mercadotécnica relacionada con la serie y hasta Macek ha intentado seguir contando su historia, por medio de cómics, videojuegos (la mayoría desafortunados), y hasta series y películas, que no han corrido con mucha suerte. La guerra **Robotech** entonces se dividió en tres etapas, la primera es la historia que todos conocemos como **Macross**.

LOS MAESTROS DE LA ROBOTECNIA

El SDF-3 ha salido a las estrellas y más allá, pero han quedado problemas sin resolver. Los maestros de la Robotecnia se aproximan a la Tierra y sólo quedan algunos valientes defensores para protegerla. Lamentablemente son muy jóvenes, inexpertos y poco siguen las reglas, pero extrañamente es una de las cosas que les ayuda a combatir a estos seres. Quince años después del final de la primera generación, el 15° Escuadrón, liderado por la teniente Dana Sterling, hija de Max y Miriia, será la que detenga la amenaza extraterrestre. El enemigo es más poderoso, pues los Amos de la Robotecnia son los líderes y creadores de los Zentraedi y llegan a la Tierra para exterminar a los humanos y a recuperar la Matriz de Protocultura, la fuente de energía que constituye la base de su sociedad.

Pero el poderío de esta sociedad ha declinado y los defensores terrestres logran erradicar a los invasores, sólo para darse cuenta de que los Invids han sentido la presencia de la Flor de la Vida en la Tierra y su invasión es inevitable.

LA NUEVA GENERACIÓN: MOSPEADA

Los Invids, una fuerza más poderosa que los Zentraedi, llegan atraídos por el olor que desprende la flor de la protocultura. Brutales, superiores en número y con los humanos muy diezmados después de dos guerras intergalácticas anteriores, sucumben rápidamente y la Tierra es conquistada en cuestión de días. Los Invids establecen colmenas y granjas de protocultura por todo el planeta, usando a los humanos como esclavos.

Los humanos derrotados organizan guerrillas contra ellos y sólo algunos valientes se les oponen. El almirante Rick Hunter lanza una serie de ataques para recuperar el control del planeta, pero todos ellos fracasan, dejando sólo algunos sobrevivientes, como el teniente comandante Scott Bernard, quien se alía con algunos rebeldes y comienzan a formar una fuerza de ataque bastante buena, con la cual planean invadir el Punto Reflex, base principal Invid en la Tierra.

LOS CENTINELAS

Surgió en 1987 y se tenía toda la intención de que fuera una serie que relatara la "continuación" de *Robotech*, específicamente con respecto a Lisa, Rick y Minmay. Al final sólo se lograron tres episodios. El SDF-3 está a punto de partir, pero antes sus valientes almirantes, Lisa y Rick, van a dar el paso definitivo en su relación: una boda, que es esperada por todos sus conocidos, incluida la cantante más famosa del planeta. Mientras, los Invid se preparan para iniciar su ataque a la Tierra.

ROBOTECH: THE SHADOW CHRONICLES

La única gran película que Harmony Gold ha podido lanzar y que tuvo una aceptación regular, pues trata los hechos después de Mospeada, cuando las fuerzas comandadas por Scott Bernard tienen que enfrentar a un nuevo enemigo, justo cuando al fin se hicieron cargo de los Invid. Poco después se anunció que se tenía contemplada una secuela, *Robotech: Shadow Rising*, pero el proyecto se detuvo ante la noticia de una posible adaptación live action, por parte de la productora del actor **Toby MacGuire**.



Por JRR Yoda y Chiyo

Una tierna, muy entusiasta y responsable niña de ojos verdes, por destino o accidente, tiene la misión de capturar las mágicas cartas Clow, ayudada por un leoncito alado, un aparente rival y una amiga que le confecciona los más extravagantes disfraces. Durante su búsqueda, encuentra el amor y la magia en su vida. Ésta es *Sakura Card Captor*, el hit de **CLAMP**, transmitido en Japón desde 1998. La serie cuenta con 70 capítulos, divididos en tres sagas, más cinco episodios especiales y dos películas, además de una extensión de la serie con los mismos protagonistas, pero en una historia diferente: *Tsubasa Chronicle Reservoir*.

MISTERIOS DE LAS CARTAS CLOW

¿Sabías que la pronunciación correcta del nombre de la heroína es Sákura, no Sakúra como la llamamos todos en México? El acento prosódico se debe emitir en la A y no en la U. Su nombre tiene dos significados: flor de cerezo y fortaleza.

¡Yamazaki sí tiene pupilas! El único momento en que abre los ojos es durante el Festival de verano, en el capítulo 18, cuando Chiharu lo ahorca por decir mentiras.

Durante el capítulo 45, cuando Sakura captura la última carta Clow, Earthy (Tierra), repite dos veces el mismo diálogo: "Yo prometí reunir todas las cartas Clow, tengo que buscar una solución".

A las CLAMP les fascina el cuento de *Alicia en el País de las Maravillas*, por eso el báculo rosa que Sakura emplea en toda la primera temporada hace alusión a la forma de un flamingo, como el que utiliza Alicia (por eso lo del episodio 5, cuando captura a la carta Little (Pequeño)), y se encoge y agranda. Todo ello hace referencia a este cuento, incluso está vestida igual que Alicia. Además, durante la última temporada, literalmente se sumerge dentro del País de las Maravillas y podemos ver a los personajes de CCS caracterizados como protagonistas de esta historia.

Después de una muy larga espera, por fin ha salido a la venta la *Sakura Card Captor Blu-ray Box* llena de cosas extra: la colección de cartas CLOW completa, más una muy especial de *Sakura*; los openings y endings libres de títulos y muchas más en alta definición. Estará disponible a partir del 27 de marzo, a un precio de 62,444 yen, lo que equivale aproximadamente a ¡10 mil pesos!

En el episodio 59, en el cual Tomoyo se pierde en la escuela por culpa de Eriol, Sakura quiere usar la carta Through (Atravesar) para traspasar la pared y encontrarla; pero ¡Esa carta jamás la capturó! ¡Ni siquiera sabíamos que existía hasta que la mencionó ahí!

En el encuentro final que Sakura tiene con Eriol para convertirse en dueña de las cartas, ¿cómo es posible que se tardara tanto en deducir que la carta que debía usar para iluminar de nuevo al mundo era Light (Luz)? ¿Acaso es demasiado difícil saberlo por lógica?

Exactamente, ¿dónde guarda Sakura las cartas? Siempre las trae consigo, pero las saca de la nada. En el episodio 55 se observa que las trae en su mochila, pero ¿cómo es que cuando en el capítulo 63 en el que va al parque acuático, usa Watery (Agua) en un tobogán? ¿De verdad traía ocultas las cartas bajo el traje de baño?

La carta Shield (Escudo) y Lock (Candado) tienen exactamente el mismo uso; ni qué decir de otras inútiles como Sweet (Dulce) o Wave (Ola). ¿Además de para hacer postres y surfear, para qué le sirven al poseedor de la Llave? Pero, ¿qué podíamos esperar de Clow, si creó la carta Bubbles (Burbujas) especialmente para lavar su ropa y bañar al travieso Kero? (¡Yo quiero esa carta!)

La cazadora de cartas quiere atrapar todas las restantes usando Windy (Viento): la usó para tratar de capturar a Watery, Firey (Fuego), Earthy, Fly (Vuelo), y hasta para vencer a Yue e intentar pelear contra Eriol. Amiga, ¿qué no te has enterado de que tienes otras 51 cartas?

Por Alejandra Rivera Ríos



Tsubasa Reservoir Chronicles & XXXHolic

Por Mónica Uribe

Un reino feliz, una princesa feliz y su inseparable amigo. Cuando la tragedia golpea a esta pareja, un misterioso hechizo hace que la princesa manifieste unas alas místicas y se empiece a fundir con una pared que tiene inscrito un símbolo extraño. Al interrumpir el hechizo para salvar a la princesa Sakura, Syaoran hace que las alas se dispersen en una gran cantidad de plumas, cada una de ellas contienen la esencia y los recuerdos de Sakura. Yukito, el hechicero real, les explica que las plumas se han dispersado por muchas dimensiones y envía a Syaoran y a Sakura con Yuko, la bruja dimensional, quien les dará las herramientas y los medios para lograr su propósito. A ellos se unen Fye y Kurogane, quienes por razones particulares también deben viajar por las dimensiones.

XXX Holic corre paralela a *Tsubasa Reservoir Chronicles*, se centra en las aventuras de Watanuki Kimihiro, un joven que tiene un severo problema con los espíritus y que entra en contacto con Yuko, una misteriosa mujer que cumple los deseos de la gente por un precio. Por eso el chico entra a trabajar con ella y su vida se vuelve aún más rara. Todavía más cuando se revela la importancia de Watanuki para Sakura y Syaoran.

DATOS CURIOSOS

Ambas series comenzaron en 2003, *XXX Holic* en febrero para compilar hasta el momento 13 volúmenes con 171 capítulos en formato mensual; y *Tsubasa*, 26 volúmenes con 211 capítulos en formato quincenal. Ambas series ya están anunciadas que terminarán en 2009, para dar lugar a la nueva serie shojo de **CLAMP.**

Las dos se publican en *Weekly Shounen Magazine*, de Kodansha y su clasificación es seinen o para mayores de 18 años, más por su contenido psicólogico que por otra cosa.

Tsubasa Chronicles es el nombre original en japonés y tiene una serie de anime de 52 capítulos, que pasó de abril del 2005 a noviembre de 2006 por NHK. En el canal de paga Animax se le cambió el nombre a *Chronicles of the Kings*. Tiene una película (mitad *Tsubasa* y mitad *XXX Holic*), dos series de OVA´s: *Tokyo Revelations* y *Tsubasa Shinraiki*, y dos juegos de video para Nintendo DS.

XXX Holic es una serie de anime de 24 capítulos. en los cuales se dejó completamente afuera lo relacionado con *Tsubasa*. Tiene dos OVA´s (anunciados para 2009) y una película.

Tsubasa tiene por protagonistas a los carismáticos protagonistas de *Sakura Card Captor* y durante la serie aparecen personajes de todas las series de CLAMP, desde las más famosas como *X* o *Magic Knight Rayearth*, hasta las poco conocidas como *Clover*.

En *XXX Holic* aparecen objetos de otras series de CLAMP como el bastón de Sakura, la mayoría almacenados por Yuko, o siendo usados como objetos domésticos, como el báculo de Fye, que sirve para sacudir alfombras.

Yuko puede cumplir cualquier deseo, pero a cambio cobra un precio del mismo valor que el deseo, así sea algo trivial o de vida o muerte.

Seishirou Sakurazuka, de *Tokyo Babylon* y *X*, es quien le enseñó artes marciales a Syaoran y también tiene el poder de viajar entre dimensiones.

Syaoran, Syaoran Li y Watanuki son hijos de Sakura Kinomoto y Syaoran Li, aunque las circunstancias de Li y Watanuki son de lo más extrañas y tienen que ver con un gran lío dimensional causado por Syaoran.

Yuko es una persona de gran poder, sus lazos con el mago Clow no han sido aclarados, aunque se entiende que son muy fuertes. Es muy aficionada al sake y a la comida que prepara Watanuki, a quien está entrenando y preparando para un evento muy importante.

Kurogane solía ser un guerrero al servicio de la emperatriz Tomoyo, quien lo exilió por excesiva crueldad, mientras que Fye es un servidor del Rey Ashura, a quien sella en un sueño profundo y definitivamente no quiere encontrar cuando por fin despierte.



Esta historia nos relata sobre las aventuras de Inuyasha, junto con sus amigos, en busca de los fragmentos de Shikon, una perla que da el mayor poder a quien la posea. Fue destruida accidentalmente por Kagome, la reencarnación de la sacerdotisa Kikyo, por lo que ahora ella e Inuyasha, junto con Sango, Shippo, Miroku, saldrán en su búsqueda. En su camino se toparán con muchos enemigos, los cuales andan tras ella también. Inuyasha volverá a ver a Kikyo, al ser que los separó, Naraku, a Sesshoumaru, su medio hermano, y muchos sentimientos saldrán a flote.

CURIOSIDADES

Varias escenas del manga fueron censuradas por violentas, así como varios desnudos.

Rumiko Takahashi, su autora, no iba a llamar su obra como la conocemos, tenía contemplado otro nombre, *La esfera de los cuatro espíritus*, pero se decidió por **InuYasha**, que se deriva de Inu = perro, Yasha = demonio. Aparte, en Japón existe una raza de perros muy fina llamada Shiba Inu, utilizada para las cacerías y es adorada porque se puede lavar su rostro con sus patitas. Son blancos, negros o rojizos, de ahí surgió las características de InuYasha.

El anime cuenta con 167 episodios, cuatro películas, ocho videojuegos para todas las consolas tiene el manga de 56 tomos y un OVA.

Los fans de Japón consideran a *InuYasha* como la hermana gemela de *Ranma 1/2*, por el gran parecido entre los personajes. Uno de los temas más mencionados es el círculo amoroso entre InuYasha, Kagome y Koga, que a su vez es el mismo que el de Ranma Akane y Ryoga; y si a esto le agregamos la forma de ser de cada uno, sí se parecen, ¿no creen?

InuYasha está inspirada en los tiempos feudales en Japón. En uno de los episodios vemos a varios personajes de otras series, *Shampoo de Ranma 1/2, Munto y Luffy de One Piece*, etcétera.

El Fluffy (la piel que siempre trae Sesshoumaru encima del hombro), se piensa que es su cola o una extensión de su cuerpo, pero es falso. En realidad es un objeto que utiliza en combate, la que una vez lo teletransportó cuando sufrió un fuerte ataque por parte de Inuyasha. Incluso cuando se transforma, esta piel se adhiere a su cuerpo, específicamente en su cuello.

Sesshoumaru, en el manga, aparentemente está enamorado de Kagura, lo que se nota cuando ésta se marcha y él la observa con una mirada de amor. En el anime es al revés, la que lo ve desde arriba mientras se marcha es ella, incluso él siente cuando ella está a punto de morir (y eso que se encontraba muy lejos). Sin embargo, en el manga, minutos antes de que Kagura muera, él está a su lado todo el tiempo.

Si tú eres fan de **InuYasha**, seguramente te has hecho las mismas preguntas, que jamás tendrán respuesta: ¿Cómo es que Sango se cambia tan rápido de ropa? ¿Naraku no sentirá calor con esa piel de mandril? ¿Kagome no tiene más ropa, porque siempre trae el uniforme? Si se supone que el barro se rompe con cualquier cosa, ¿cómo es posible que Kikyo siga intacta después de varios golpes? ¿Cómo es posible que Miroku supiera andar en bicicleta la primera vez que se subió, si era la primera vez que veía una? ¿Por qué Naraku se pinta los ojos, es una nueva moda en los villanos? Cuando Inuyasha va a la casa de Kagome, se la pasa jugando con su gato, ¿no se supone que los perros y los gatos se odian?

INU YASHA



FULLMETAL ALCHEMIST

Por Los Elric

¿Quién mejor que los protagonistas para narrar la historia? La cosa está así: un par de hermanos que pierden lo más preciado, su madre, y gracias a la alquimia, se enfrentan a nuevos retos al tratar tontamente de resucitarla. Así, uno pierde un brazo y una pierna y el otro todo su cuerpo, mas su alma es atada a una armadura. Su meta es encontrar la piedra filosofal y recuperar lo que han perdido. Contando solamente el uno con el otro, enfrentan nuevas adversidades, pues no son los únicos que ansían la preciada gema.

CURIOSIDADES

Vamos directamente al manga, y al lugar de origen de los Elric, ya que se ha traducido en muchos nombres, como: Rizembul, Rizenbul, Risenbool, Rizenbull. Pero es un gran error de traducción del katakana a los caracteres arábigos, pues el nombre original es *Resembool*. Y como hay tantas variantes con los caracteres orientales y su pronunciación, así terminó saliendo impreso y al aire.

El verdadero Hohenheim no era realmente el padre de los hermanos Elric, o más estrictamente el origen de su nombre proviene de Alemania, por inspiración de Philippus Aureolus Theophrastus Bombastus von Hohenheim (más conocido como Paracelso). De origen suizo, era un famoso alquimista que vivió en ese país, levantó las bases para la química moderna, en especial en el campo de la medicina. Descubrió que cada planta tiene sustancias específicas para una enfermedad en particular y que combinadas con algunas sustancias minerales, podía curar estos males.

Muchos de los nombres de los militares que se encuentran en la serie se basan en aviones o máquinas de guerra: El General de la Armada, Bradley, está inspirado en un tanque con recubrimiento especial. Fury está inspirado en un avión caza de la Segunda Guerra Mundial; Havok de un helicóptero similar al "Comanche"; Hayate es un modelo de avión muy similar al que se usaba de kamikaze en la Segunda Guerra Mundial por parte de los japoneses, mientras que Hawkeye es un avión de reconocimiento y espía, utilizado en las misiones de la Guerra fría y posteriores. Hughes es una nave que le debe su nombre el filántropo Howard Hughes, y el Mustang es uno de los aviones más famosos de la Segunda Guerra Mundial.

En la serie hay muchas diferencias con el manga, pero una de las más marcadas es el asunto de Izumi, la maestra de los hermanos, quien trató de hacer alquimia humana para recuperar a su bebé, pero no lo logró y frente a la puerta perdió parte de sí. En la versión del anime, todo el estómago, intestinos, hígado, bazo y vesícula, o sea, casi el aparato digestivo; en el manga la versión es más cruel, ya que le quitan en la puerta la matriz completa, incluyendo ovarios, óvulos y trompas de Falopio, por lo cual no podrá tener más hijos.

Otra puntada es que todos los homúnculos que aparecen en la animación adoptan la identidad de un pecado capital: gula, soberbia, avaricia, lujuria, ira, pereza y envidia, mas éstos adoptan roles distintos para el anime y para el manga; es decir, que un homúnculo tiene el nombre de uno en el anime y de otro en el manga, por lo cual hay muchas cosas diferentes para que esto cuadre bien.

La justicia es algo que necesita este mundo lleno de criminales indeseables. Algunos son dementes que matan sin tentarse el Otros, sólo son acercados por las circunstancias a realizar los actos más ruines. Aun así, ¿es la muerte el castigo definitivo? ¿Lo merecen? Light no pensó mucho esta disyuntiva cuando un Death Note, cuaderno utilizado por los Shinigamis (jueces del inframundo) cayó en sus manos. Escribir en sus páginas el nombre de una persona, le provoca la muerte casi de inmediato. Sin dudarlo, utilizó su poder para limpiar el mundo de delincuentes.

De inmediato, decenas de malhechores fallecen en circunstancias misteriosas. La población cree que todo es obra de una divinidad, a quien llaman Kira. Sin embargo, existen ciertos patrones, sólo visibles para los más inteligentes, que hacen notar la mano de un ser humano en todo esto. Su nombre es L. Lawliett, y está dispuesto a terminar con el mito de Kira.

LA TENTACIÓN DEL PODER

En esta serie, ideada por **Tsugumi Obha**, tenemos un claro rompimiento con aquella frase hecha célebre por un cuarentón llamado Peter Parker. La ley de que "un gran poder significa una gran responsabilidad" es pasada por alto en la mente de Light. Es obvio que el mundo sería tal vez un mejor lugar sin gente que actúe de mala fe. Sin embargo, el debate sobre si esto es realmente justicia está en el aire, incluso en la política del mundo real. Así que Kira, para muchos, comete un error jugando a ser Dios.

L representaría, en esta cuestión, el papel de la autoridad. Dar a alguien la muerte, sin importa quién sea, resulta un crimen. Nadie tiene derecho a matar a otro ser humano. Por eso, pese a la intención de Light por hacer un mundo mejor, L debe detenerlo. Por más dios que pueda ser Kira, no es nadie para decidir el destino de otros, por más criminales que sean.

A esta diferencia de ideas se debe el conflicto entre los protagonistas de la serie. Aunque por circunstancias especiales, esta relación se transforma, ninguno de los dos abandona su pensamiento. Kira castiga, L busca la justicia. Esto es uno de los condimentos especiales de la serie.

Para agregar un equilibrio, Obha creó el personaje de Misa. Con sólo dos chicos disputando sus ideas como centro de la historia, todo resultaría un poco aburrido. Este personaje femenino tiene un sentido amplio de justicia como el de L. Aun así, es despiadada con los criminales, a quienes no perdona dado que sus padres fueron asesinados.

También, gracias a Misa, la serie nivela su "agresividad" con una torcida trama romántica. La relación entre Light y ella fluctúa entre el amor y el odio, sobre todo cuando la chica adquiere su propio Death Note. Aunado a esto, la personalidad coqueta de la tercera protagonista sirve como remanso a las fuertes personalidades de sus coestrellas.

No se puede hablar de *Death Note* sin mencionar varios sucesos que han ocurrido entre los fans. El deseo de impartir justicia terminando con la vida de los malhechores parece ser universal. Al menos, eso demuestra los múltiples asesinatos que han ocurrido alrededor del globo "en nombre de Kira". Casi todos, por gente que ha sufrido maltrato o acoso y se han inspirado en la serie para terminar con la situación de manera radical. Como siempre, es necesario estar conscientes de las diferencias entre la realidad y la ficción.

La serie creada por Obha ha sido considerada por muchos como un clásico instantáneo. Prueba de ello son las películas basadas en la historia, la polémica que genera y la manera en que se ha dado a conocer entre los fans mundiales. Rematada con una banda sonora espectacular, esta serie del 2006 es algo que debes de ver si te haces llamar conocedor. De otra manera, atente al poder de Kira.



Esta serie tiene como protagonista principal a un joven llamado Naruto Uzumaki, quien ha vivido una infancia muy difícil. Primero es huérfano, por haber perdido a sus padres en una batalla hace 12 años, y de ese evento trágico radica el resto de sus penas, pues dentro de él fue sellado el demonio zorro, el cual estuvo a punto de destruir la aldea. Así, todas las personas que vivieron esa cruenta batalla tratan con desdén al joven Naruto, puesto que miran al demonio zorro de las nueve colas dentro de él.

Por esa razón, Naruto se esfuerza por conseguir la meta de ser Hokague, para que la gente de la aldea no lo mire con repudio y lo respeten como un gran guerrero. Su gran virtud es su perseverancia y el sentimiento de amistad que otorga a todas las personas a su alrededor. Pero cualquier manga que se digne a vender hasta 89 millones de copias, no sólo se basa en un protagonista, junto con Naruto hay una gran cantidad de personajes relevantes que interactúan en la historia: Sakura, Sasuke y el maestro Kakashi, son de los personajes más allegados del pelos amarillos.

CURIOSIDADES DE LA ALDEA VERDE

Naruto es el quinto manga más vendido de la historia de Japón, con más de 89 millones de copias. La adaptación inglesa de la serie tuvo su aparición en la lista de libros de todos los tiempos del periódico *USA Today*. El volumen 11 ganó los Premios Quill (que son otorgados en conjunto por el propietario de la publicación Publishers Weekly y por la NBC Universal TV) del 2006.

En el ranking publicado por TV Asahi de los mejores 100 animes de 2006 (con base en una encuesta online en Japón), *Naruto* alcanzó el puesto 17.

Fue el tercer manga más vendido del 2007 entre los que publica la editorial Shueisha y sólo fue superado por *One Piece y Nana*.

También fue el segundo manga más vendido del 2008 entre los que publica la editorial y sólo fue superado por **One Piece**.

Dejemos de estadísticas y pasemos a algo más divertido. Toda serie que tiene popularidad es homenajeada con una parodia, y *Naruto* no ha sido la excepción, así que entre las más destacadas tenemos *Raruro*. Esta fusilada… que diga, obra, es de un español con mucho tiempo libre, **Jesús García Ferrer "Jesulink"**, que comenzó su parodia el 30 de noviembre de 2005.

Raruto consta en total de 36 capítulos llenos de humor, que es una prolongación de folículos filosos del cuero cabelludo (o sea, es una jalada de los pelos) El humor escatológico e irreverente del que ha disfrutado un sinnúmero de fans, con decirles que ha sido traducido a distintos idiomas, como inglés, francés, catalán, chino y portugués. Los fans le han programado juegos en flash y hasta uno para la consola DS de Nintendo.

Se han recopilado bastantes volúmenes y su autor es uno de los fanzineros más afamados del país vasco. Decidió interrumpir su doujinshi debido a la lentitud de los capítulos de *Naruto Shippuden*, pero cuando lo crea pertinente, continuará con *Raruto Shippuden*. Los capítulos de esta entretenida parodia están disponibles en la página web del autor: **http://www.jesulink.com**.

Naruto ha sido de los animes que ha tenido la ventaja de estar en cada una de las generaciones en consolas más aventajadas con una gran cantidad de títulos, que para no hacerles el cuento largo, el niño madarino tiene para el Game Boy Advance seis juegos, para el Nintendo DS 12, y para el finado Game Cube, siete (claro, si posees un Wii los puedes jugar). Para Wii tiene cinco y en las consolas de Sony, PS1, PS2 hay 13; dos para el PS3 y PSP. Hasta Xbox 360 cuenta con un par de títulos del ninja diatónico.

Por Dash Bandith





Tenjho Tenge

Por Fanny de Laussange

Peleas espectaculares, hermosas y voluptuosas chicas, atractivos y fuertes hombres, y una atrapante y peculiar trama, es lo que nos ofrece *Tenjho Tenge*. La historia inicia cuando Souchiro Nagi, un joven buscapleitos, junto con su mejor amigo, Bob Makihara, ingresan a la Academia Todo, con la intención de volverse los "dueños" del lugar. Lo que no se esperaban es que en este colegio se especializan en artes marciales y que se encontrarían con las sensuales hermanas Natsume. Pronto se vuelven parte del club Juken, liderado por Maya Natsume, y se enfrentarán con el Consejo ejecutivo, amos de la escuela y cuya cabeza fue parte del pasado de su nuevo sensei.

EL PODER DEL DRAGÓN

Tenjho Tenge significa literalmente "cielo y tierra" y es obra de **Oh! Great**. Desde 1998 inició la publicación del manga y hasta la fecha continúa. En cuanto al anime, salió a la luz en el 2004 y está compuesto por 24 episodios, que abarcan sólo hasta el octavo volumen del manga. Posteriormente salió un OVA, *Ultimate Fight*, y un especial, que resume el largo flashback sobre el pasado de Shin Natsume.

Las aventuras de Nagi y las hermanas Natsume son una mezcla de violencia, líos amorosos y escenas de sexo explícito, cuando menos uno se lo espera, lo que ha causado cierto desconcierto entre sus lectores, mientras otros consideran que es parte esencial de la trama. Su autor siempre se ha defendido, explicando que utiliza el sexo tanto de manera positiva como negativa. Su trazo es muy aplaudido, a pesar de que las mujeres aparecen con descomunales senos y los hombres demasiado fuertes.

Su versión en manga ha vendido más de 10.7 millones de copias sólo en Japón, y es muy popular en Estados Unidos. En México, fue distribuido por editorial Vid y continúa. Cabe destacar que en nuestro país pudimos disfrutarlo sin ninguna clase de censura, muy diferente a lo que ocurrió en el país vecino.

La compañía CMX fue la encargada de su distribución en Estados Unidos y desató una oleada de protestas debido a que la historia fue censurada completamente, incluyendo varias imágenes de portada. Para justificarse, explicaron que el propio autor estuvo de acuerdo, pero fue tal el enfado que ocasionó que varios fans distribuyeran el manga vía Internet, y como resultado, el editor Jake Tarbox renunció. Posteriormente, la editorial anunció que elevarían la clasificación de *Tenjho Tenge* para mayores de edad, pero la censura continuaría.

En cuanto al anime, Studio Madhouse, la encargada de su producción, disminuyó totalmente los aspectos violentos y redujo en gran medida las escenas de sexo, sobre todo aquellas que no tienen una razón justificada. Por ejemplo, eliminaron cuando Bob y su novia están juntos, mientras él recuerda cómo estuvo la primera pelea entre Souchiro y Masataka Takayanagi, alumno de Maya. En cambio, dejan explícito cuando Mitsuomi pasa la noche con la novia de Shin.

La historia de la animación gira, sobre todo, en el flashback que relata la forma en la que Mitsuomi y Maya se conocieron, y cómo Shin termina muriendo a manos del primero. Es una parte profunda, para ambas versiones, que sin duda es lo mejor de toda la historia.

En el aspecto musical, destaca en especial el tema de entrada, *Bomb a Head!*, de *m.c.A-T* (Microphone Controller Aquio Togashi), seudónimo del rapero japonés **Aquio Togashi**. Dicho tema lo relanzó en dos versiones más y fue el que lo catapultó a la fama. En la animación, llama la atención la forma en la que Aya Natsume y Bob bailan una parte, volviéndose todo un clásico. Después de su participación en *Tenjho Tenge*, Togashi colaboró en el anime *Kamen Rider 555*, pues se considera fan de la serie *Kamen Rider*.

Haruhi Fujioka era una chica con una meta en la vida: convertirse en abogada, como su difunta madre. Como un paso para lograrlo, consigue una beca para estudiar en el prestigioso colegio Ouran, para chicos extremadamente ricos. Su vida da un repentino cambio cuando ingresa al tercer salón de música, donde el peculiar host club recibe a hermosas chicas para entretenerlas. Entre que se tiene que pasar por hombre para pagar una cuantiosa deuda con el club, y conocer a sus guapos y especiales integrantes, pasará por muchas vivencias y, tal vez, encontrar el verdadero amor.

CURIOSIDADES

Ouran Koukou Host Club es el nombre original de este anime, del 2006, basado en el manga homónimo de la mangaka **Bisco Hatori**, que a la fecha sigue publicándose. En cuanto a la serie, estuvo conformado por 26 episodios, que dejó la historia muy abierta y algo inconclusa. Se rumoró sobre una segunda temporada, pero no ha ocurrido.

En el manga aparecen los hermanos de Honey y Mori, Yasuchika y Satoshi, respectivamente. El primero desprecia a su hermano mayor, entre otras cosas, porque no considera normal que se levante a medianoche para comerse un pastel entero. En cuanto a Satoshi, es más alegre y despreocupado que Mori, y al igual que él, siempre acompaña al joven miembro de la familia Haninozuka. Por cierto, cuando el enigmático Mori está adormilado se vuelve muy platicador.

También en el manga, la autora reconoció que si bien su intención era que Honey fuera el mayor de todos, por las fechas es Mori quien lo es. Otro detalle de tiempo es que hasta el momento, ni Honey, ni Mori, que son los mayores, se han graduado y hasta pide que no se fijen en estos detalles.

Junto con *Ouran*, la autora publica de cuando en cuando otra obra, *Romantic Egoist*, enfocada en unas gemelas que se divierten haciendo de celestinas en su colegio, incluyendo a su propio tío, un profesor doble cara, aunque encantador, que se enamora de una alumna muy parecida a él. Bisco Hatori ha dicho en varias ocasiones que siente una fuerte predilección por los gemelos.

En el anime se hace referencia a otras series. Empezando por Renge, la "otaku", le encanta un juego, *Uki Doki Memorial*, que hace referencia al clásico *Tokimeki Memorial* y en varias ocasiones se ha disfrazado, como Kisaragi Quon, de **Rahxepon**. Otro detalle es que se hace referencia al estudio productor, Bones, en varias formas, desde la aparición de la cara de Edward Elric (*FullMetal Alchemist*), en una pelota, hasta la gran B de la pluma de Haruhi, que los gemelos subastan por Internet.

¿Pueden tener *Ouran* y *Death Note* algo en común? Pues sí, como muchas saben, **Mamoru Miyano** da la voz a Light Yagami, así como a Tamaki. Por cierto, a principios de 2009 este actor dio de qué hablar cuando, por medio de un mensaje web, informó a todas sus admiradoras que pronto sería padre. Otra similitud es que **Yoshihisa Hirano** fue el encargado de la música para ambas series.

El nombre completo del rey del club es Rene Tamaki Richard Grantaine Suou. Como muchas saben, toca el piano y su pieza favorita es el primer movimiento de la Sonata en *D Mayor* para dos pianos K. 448, de **Wolfang Amadeus Mozart**.

Bisco Hatori también se hace publicidad en el anime. En el capítulo cuatro, cuando Renge contrata a un director de Hollywood para hacer un video sobre su visión personal del club, se comenta que es el mismo que realizó la película de vampiros, **Sennen no Yuki**, una obra de la autora.

El Zuka Club no sólo existe para enloquecer a Tamaki y al resto del club por tratar de llevarse a Haruhi a su escuela. En realidad es un tributo al **Tarazuka Revue**, un grupo de teatro compuesto únicamente por mujeres, famosas porque tendían a vestirse ya fuera como hombres o de forma muy estrafalaria. Sus interpretaciones fueron una gran fuente de inspiración para los mangas del género shojo durante los sesenta y setenta.



Por Ana Luisa Espinosa

OURAN HIGH SCHOOL HOST CLUB

Pokemón y los demás monstruos de bolsillo

Por [illegible]

Muchas animaciones han surgido por casualidad o más bien por acción comercial que impulsan la mercadotecnia de la franquicia, para que se vendan jugosamente. Tal es el caso de estas animaciones, las cuales sencillamente se han consolidado en el gusto del público y, por consiguiente, sus productos se han vendido como pan caliente.

Pokémon

La historia no es nada complicada: Ash, nuestro protagonista, es un niño que desea fervientemente ser un entrenador Pokémon, cuando llega la oportunidad, no lo duda y va con el profesor de su aldea para que le explique bien cómo funciona la mecánica para que se convierta en entrenador, además de darle su primer monstruo. El problema es que llega tarde y le queda para elegir solamente un ratón eléctrico rebelde que no lo quiere. Así empiezan sus andanzas para capturar y entrenar a todos los monstruos de bolsillo que pueda.



Digimon

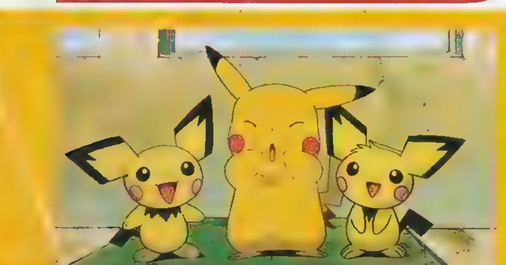
Siete jovencitos son elegidos de entre muchos otros por talentos natos (pero sin saber acerca de la selección), y son teletransportados a un mundo digital llamado "Digiworld". Estos niños son llamados como elegidos para eliminar a la amenaza de este mundo, y junto con unas curiosas criaturas que residen en ese mundo, deberán eliminar la amenaza que los aqueja. Las criaturas se van relacionando con ellos y les revelan sus nombres y especies, para que juntos acaben con Digimones como Devilmon y Myotismon.

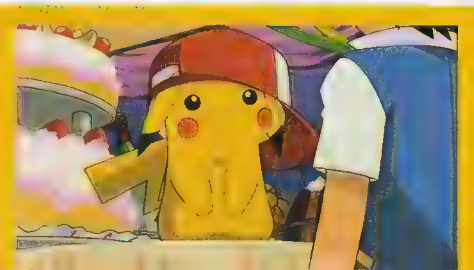


Yu-Gi-Oh!

Yugi Motou es un jovencito que le encanta el juego de moda llamado Duelo de monstruos, mas no es lo único a lo que se dedica, pues su abuelo, dueño de una tienda de antigüedades, le regala un rompecabezas antiguo, de nombre Sennen o de los mil años. Cuando Yugi lo resuelve, el alma de un faraón antiguo se posesiona de su cuerpo y le pide su ayuda para recobrar sus memorias perdidas. A partir de ese momento, tendrá que enfrentar y derrotar contrincantes, en duelos de cartas que cada vez se van volviendo más peligrosos.











Duel Masters

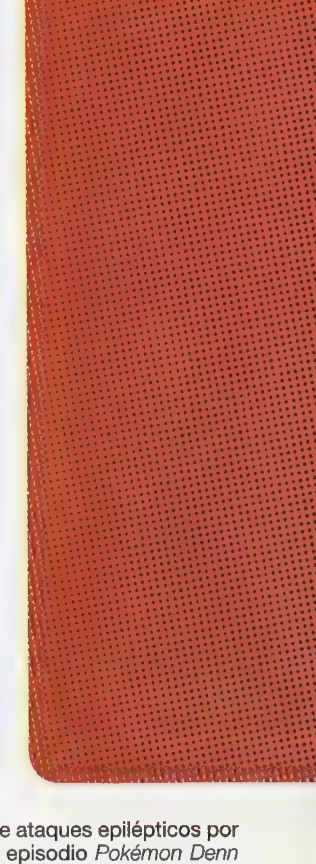
En la ciudad de Tokio, un juego de cartas se ha consolidado como deporte nacional por su estrategia y entretenimiento. Shobu Kirifuda es un jovencito que busca ser el mejor en el juego y así honrar a su padre, mas una misteriosa organización busca la pasión, fuerza y disciplina con la que el muchacho se comporta y juega, no solamente por su talento, sino porque busca traer a la vida las criaturas del juego de cartas y controlarlas con la capacidad de Shobu. Y conquistar a la humanidad.



Beyblade

Las competencias de Beyblade se han consolidado en el gusto del público y muchos jovencitos han dedicado su vida entera a convertirse en los nuevos campeones de este juego. Takao Kinomiya es uno de ellos y busca desesperadamente ser el nuevo campeón, junto con sus amigos Max Mizuhura, Rei Kon y el genio sin igual, Kyouju. Enfrentan sus "trompos" (beyblades) místicos, en los torneos llamados Bladebreakers más temibles, invocando las bestias legendarias que cada uno de estos artefactos tiene consigo.





CURIOSIDADES

Para empezar, todas estas animaciones fueron creadas para impulsar las campañas de mercadotecnia de cada producto dado. *Yu Gi-Oh!* es un juego de cartas de Konami; *Dual Masters* es un juego de *Wizards of the Coast* (creador de *Magic the Gathering*); y *Beyblade* está inspirado en un producto en forma de trompo sin cuerda que sólo necesita de la fricción de un disco. Por su parte, *Digimon* está basado en un juego de video homónimo, al igual que *Pokémon*, el cual nació de la mano de Nintendo y hasta ahora no sólo tiene videojuegos, sino también cartas de colección.

Con la salida de *Beyblade* en las escuelas primarias, secundarias e inclusive en algunas preparatorias alrededor del mundo, jugar con trompos se convirtió de nuevo en una moda, si bien ésta se consolidó mucho más que la moda de los trompos o los yoyos en el pasado.

Pokémon ha sido criticado por miembros de las religión cristiana, por fomentar el ocultismo y la violencia, así como el concepto de la "Evolución Pokémon" (que algunos relacionan con la teoría de la evolución), que se dice viola el argumento de la creación, según el Génesis.

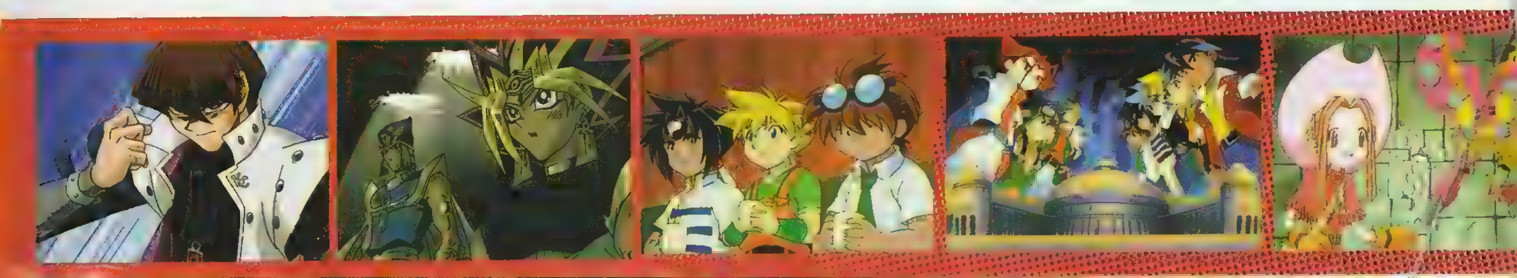
Pokémon también ha sido acusado de promover las peleas de gallos y el materialismo. En el 2001, en Arabia Saudita se prohibió los juegos y cartas del mismo, alegando que la franquicia promovió el sionismo (fomentar la migración judía a la Tierra Prometida), siendo una violación a la doctrina musulmana.

En marzo de 2000, Morrison Entertainment Group, una empresa desarrolladora de juguetes, con sede en California, demandó a Nintendo, afirmando que los personajes de *Pokémon* eran "similares" al juego *Monster in my Pocket*. Un juez dictaminó que no hubo infracción, por lo que Morrison apeló la sentencia en noviembre de 2001.

El 16 de diciembre de 1997, en Japón, más de 635 niños fueron hospitalizados debido a que fueron víctimas de ataques epilépticos por haber presenciado el episodio *Pokémon Denn Senshi Porygon* (episodio número 38 de la primera temporada, en la versión original de la serie). Se descubrió que el cambio rápido entre los colores rojo y azul en una escena causó las convulsiones.

Pokémon ha sido parodiado por este incidente en dos series masivas de Norteamérica, una es *Los Simpson*, en 30 minutos sobre Tokio, con la ayuda de "convultrón"; y en *South Park*, en el episodio *Chinpokomon*, de la tercera temporada de la serie.

Los videojuegos de *Digimon* fueron lanzados en su origen para la PlayStation, conformados por 10 títulos diferentes, así como para algunas consolas portátiles como la Game Boy (tres juegos) y la WonderSwan (15 juegos), la cual tiene extrañamente muchos más que todas las demás consolas, pero no se mantuvo en el mercado demasiado tiempo.



GRAVITATION Y ANEXOS

Por Adalisa Zárate

GRAVITATION

Con la propagación del anime a lo largo del mundo, no era de sorprenderse que nos llegaran varios títulos shonen ai. De ellos, uno de los más populares, incluso podríamos decir que casi legendario, es *Gravitation*, de la mangaka Maki Murakami. Con 12 volúmenes de manga, dos novelas, 13 episodios de anime, un OVA de dos episodios, y una secuela que aún está en producción, uno puede sorprenderse un poco de que la historia del romance entre Shuichi Shindou, un joven canta-autor demasiado entusiasta, y Eiri Yuki, un escritor de romance que opina que la vida es un asco, sea tan popular, pero hay muchas razones para este éxito.

En principio, fue una de las primeras series de este género en ser exportadas, sin censura, sin cambios misteriosos, como hacer a los protagonistas primos, ni ediciones obvias para cambiar el argumento. En segundo, a diferencia de otras series de la época, el punto focal de la historia siempre fue la relación de Shuichi y Eiri, mientras que todo lo demás, incluyendo la carrera de Shuichi en Bad Luck y varios problemas como la familia abusiva de Eiri, y los rivales de la banda, tomaban un lugar secundario en la historia. A eso le agregamos que la animación logró resumir bastante bien el argumento del manga y la misma autora disfruta haciendo doujinshis de sus personajes. Tenemos una serie de culto que para muchos define lo que es el género del shonen ai.

La animación fue dirigida por Bob Shirohata, para el Studio Deen, transmitida por WOWOW a finales del año 2000 y traducida por Madman Entertaiment al inglés. A la sazón, si bien el anime no ha sido traducido a nuestro idioma, el manga original sí, siendo Gravitation uno de los primeros mangas shonen ai en ser publicado en su totalidad en nuestro país.

FAKE

La vida de la pareja de policías, Ryo y Dee, sólo dio para un OVA, a pesar de que el manga de siete volúmenes actualmente ya tiene una secuela. Aún así, para muchos el trabajo de Sanami Matoh es un ejemplo ideal de una historia shonen ai, ya que en cada uno de los tomos, y en el OVA mismo, es innegable la tensión romántica entre los dos protagonistas, uno queda al borde del asiento esperando a que por lo menos se besen. A pesar de haber sido animada en 1996, es posible encontrar este anime original en las tiendas especializadas de nuestro país.



BRONZE-ZETUSAI

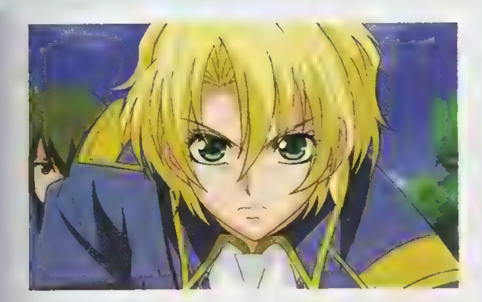
De la inigualable Minami Ozaki, para los fanáticos del género, este título es sinónimo de shonen ai. La historia sigue a Koji Nanjo, un popular cantante de rock, que está perdidamente obsesionado con Izumi Takuto, un joven jugador de fútbol soccer (¿Se nota que esto empezó como doujinshi de *Supercampeones*?) Sin embargo, al igual que con *Fake*, muy poco se ha animado. Hay dos OVA´s: *Zetsuai, y Bronze*: *Zetsuai Since* 1989, además de una compilación de videos de Koji con el título Cathexis, que son bastante difíciles de conseguir, pues fueron hechos en 1992.



KYO KARA MAOH!

Este anime no es precisamente shonen ai, aunque dado que el 90% del reparto son chicos guapos, no los culpamos si creen que es el caso. Empezó como una serie de novelas creadas por **Tomo Takabayashi** e ilustradas por **Temari Matsumoto**, relatando la historia de Yuri, un chico japonés que viaja a otro mundo y por accidente termina comprometido con Wolfram von Bielefeld, un noble. Sin embargo, en 112 episodios, el foco del argumento se centra en las responsabilidades de Yuri como monarca y no en su relación con su prometido.
Princess Princess

En esta historia de **Mikiyo Tsuda**, los protagonistas Toru, Yuujiro y Mikoto pasan gran parte de su tiempo vestidos de mujeres, trabajando como las "porristas" oficiales de su escuela, y son admirados por todos sus compañeros, principalmente por los varones; sin embargo, toda la historia gira alrededor de cómo Mikoto odia su trabajo y sólo quiere pasar tiempo con su novia; por otro lado Tooru quiere alejarse de su hermanastra Sayaka. Eso sí, durante los 12 episodios de la serie, ninguna chica se va a quejar de la falta de fan service.



SUKISHO

Basada en un juego para PC, Sukisho tiene el récord de presentar la relación romántica más complicada del anime. Sora Hashiba tiene amnesia, Sunao, su compañero de cuarto, no lo aguanta mucho, pero Sora tiene una personalidad alterna. Yoru es el protector de Ran y la personalidad alterna de Sunao. ¿Confundidos? Imagínense cómo se siente Sora. La serie fue dirigida por **Haruka Ninomiya**, y aunque sólo tiene 13 episodios, eso hace que sea un poquito más fácil de entender, ya que Sora y Sunao tienen muchos misterios que resolver.



ANTIQUE BAKERY

Esta serie tiene una particularidad muy curiosa: los protagonistas, Keisuke y Yusuke, no son pareja, sino amigos. Keisuke se siente algo culpable porque cuando eran jóvenes rechazó a Yusuke, causándole un pequeño trauma y haciéndolo incapaz de buscar un romance estable, pero a pesar de eso, trabajan juntos sin problemas. El anime está basado en el manga de **Fumi Yoshinaga**, y constó de 12 episodios, antes ya había sido adaptada a live action, pero sin la relación de Yusuke y Chikage, un amigo de la infancia de Keisuke.

EARTHIAN

El nombre de la autora, **Yun Kouga**, es famoso para las fans del shonen ai, pero este OVA de cuatro episodios, de 1989, es tan difícil de conseguir que pocos lo han visto (aunque el manga en el que está basado es más conocido). La historia gira alrededor de Chihaya, un ángel de alas negras que cuenta los puntos buenos de la humanidad, y su compañero Kagetsuya, que cuenta los puntos malos. Si los puntos malos llegan a 10,000, la Tierra será destruida. Pero las cosas se complican cuando descubren que están enamorados, siendo que esas relaciones están prohibidas en Edén.



KIZUNA

A pesar de que el manga de **Kazuma Kodaka** es uno de los shonen ai más populares, manteniéndose desde 1992, el OVA de 1994, dirigido por Rin Hiroo, es casi desconocido. Kizuna gira alrededor de dos parejas: Kei y Ranmaru, que al principio viven juntos y ya han pasado por todos los problemas se originan cuando el padre de Kei es jefe de una familia yakuza. Kai, el hermano menor de Kei, está enamorado de Ranmaru.El guardaespaldas de Kai, Araki Masanori "Masa", está enamorado de él. Esos lazos son los que le dan título a la historia, pues Kizuna significa "lazos".



GAUKEN HEAVEN

Otra serie basada en una serie de juegos para computadora. *Gauken Heaven* sigue a Ito Keita cuando es aceptado en la escuela internado Bell Liberty, y los problemas que encuentra al conocer a sus compañeros Endo y al vicepresidente de los estudiantes. Además, Keita tiene muchos recuerdos de un chico al que conoció de niño, al cual llamaba Kazu-nii, pero no puede recordar bien su rostro. Dirigida por **Natsuko Takahashi** para el canal AT-X, la serie sólo tuvo 13 episodios, pero a pesar de ello, fue traducida por AnimeWorks, y más tarde adaptada a un manga.



LOVELESS

También de **Yun Kouga**, pero con más suerte que *Earthian*, fue adaptada a una serie de 12 episodios en el 2005, tres años después de que el manga comenzara. A pesar de que es muy aplaudida por las fans del género, en verdad la relación de Ritsuka y Soubi es totalmente platónica (mal que bien, Rituska tiene 12 años), y el verdadero centro de la historia es averiguar qué ocurrió con el hermano de Ritsuka, Seimei, quien junto con Soubi luchaba contra Septimal Moon, una asociación misteriosa.





MARÍA SAMA GA MITERU Y ANEXOS

Por Angel Princess

Ahora les presentamos seis series, las cuales por su trama y estética, se han hecho emblemáticas del género shojo ai, encontrando un lugar en el gusto no sólo de los amantes de este género, sino del público en general.

MARIA SAMA GA MITERU
Año de estreno: 2004

En el Colegio Lillian, sólo para chicas, existe la tradición de que las estudiantes de grado superior pueden "adoptar" a una alumna de primer grado como su "soeur" (hermana). Así, cuando la tierna Yumi Fukuzawa es escogida por la sofisticada e impulsiva Sachiko Osawara "a quien ella admira en secreto" como su "hermanita", descubrirá, junto con su "hermana mayor", la belleza del primer amor.

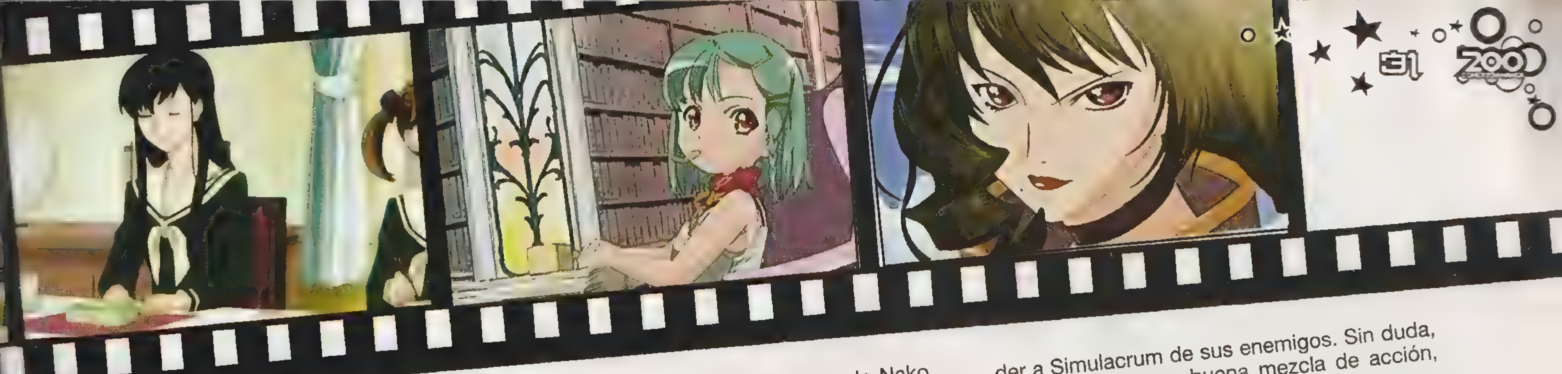
Esta serie ha tenido tal aceptación por parte de los fans de este género que a principios del 2009 se estrenó la cuarta temporada, en la que las parejas están más definidas (con una buena cantidad de escenas "girl to girl"). Aparte, Yumi deberá enfrentar nuevas dificultades, pues a un año de que ella y Sachiko se volvieron "hermanas", Yumi "quien ahora está en un grado superior" tendrá que escoger a una nueva "hermana menor". ¿Cómo afectará esto a su relación con Sachiko?

Hermoso, elegante y romántico, son sólo algunos de los adjetivos que definen a este sofisticado anime, en el que seremos testigos de la bella historia de amor que surgirá detrás de las puertas del colegio Lillian, siempre bajo la bondadosa mirada de la estatua de la Virgen María.

Maria Sama es uno de los animes emblemáticos del género shojo-ai y que sentaría muchas de las bases posteriores, en mayor o menor medida, historias subsecuentes del mismo estilo. Sin duda, una serie obligada para cualquier verdadero fan del anime en general.

KASHIMASHI
Año de estreno: 2006
12 episodios y un OVA

Al ser "atropellado" por una nave extraterrestre, el tímido Hazumu Osaragi es reconstruido por los tripulantes de ésta ¡Pero ahora como una mujer! Lo cual afectará la relación con sus mejores amigas, Yasuna y Tomari. La primera, por ejemplo, le declara su amor al "nuevo" Hazumu, mientras que Tomari no sabrá cómo expresar su cariño al que, hasta hace poco, fuera su mejor amigo desde la infancia, ahora que él es una chica. Sin lugar a dudas, una trama romántica bien estructurada y con un final muy al gusto del espectador.



·ANNAZUKI NO MIKO

Año de estreno: 2004
12 episodios

Himemiya y Himeko, dos chicas de personalidades diametralmente opuestas, deberán unirse para adoptar los roles de las sacerdotisas de la Luna y el Sol, respectivamente, y combatir contra Orochi y sus gigantescos mechas que intentan destruir el mundo. A pesar de que su trama puede sonar bizarra, lo cierto es que es un anime con una fuerte carga melodramática y con tintes trágicos, pues el destino puede ensañarse con ellas, después de que descubran lo que realmente sienten la una por la otra.

STRAWBERRY PANIC!

Año de estreno: 2006
26 episodios

Al ser trasladada al colegio "sólo para chicas" San Miatre, Aoi Nagisa conocerá ahí a su primer amor. Por desgracia se trata de Shizuma Hanazono, una chica elegante, quien forma parte del casi inalcanzable grupo elite del colegio. Aun así, Shizuma también parece sentir algo por Aoi, por lo que hay esperanzas de que surja el romance. Un anime con estética shojo que pasa del melodrama a la comedia con gran soltura, y muy recomendable para los recién iniciados en este género.

STEEL ANGEL KURUMI 2

Año de estreno: 2001
12 episodios

Si en la primera entrega de *Steel Angel Kurumi*, el shojo ai sólo era parte de la trama, en su segunda saga se convierte definitivamente en el tema central. La androide de combate Kurumi es activada por el beso de la linda pero despistada Nako, volviéndose su devota protectora y provocando los celos de la "niña rica" Uruka, la mejor amiga de Nako, quien creará todo un arsenal, con el dinero de "papi" para acabar con Kurumi y recuperar a su "persona especial". Diversión absurda garantizada y escenas chica+chica al por mayor.

SIMOUN

Año de estreno: 2006
26 episodios

En el ficticio mundo de Daikuuriku, la paz en el país de Simulacrom es resguardada por mágicas máquinas voladoras conocidas como Simoun, que tienen la peculiaridad de sólo poder ser piloteadas por jovencitas (llamadas Sibyllae), que aún no han escogido cuál será su sexo definitivo. Así es, en Daikuuriku todas nacen mujeres y hasta cumplir los 17 años pueden decidir si seguirán siendo mujeres o convertirse en hombres. Ni falta hace decir que las relaciones chicas con chicas están garantizadas, sobre todo por parte de Aaeru y Neviril, ambas pilotos de Simoun y que lucharán por defender a Simulacrum de sus enemigos. Sin duda, este anime es una buena mezcla de acción, ciencia ficción y bastante romance.

DEVILMAN LADY

Año de estreno: 1998
26 episodios

Durante el día, Jun Fudo es una súper modelo, pero de noche se transforma en Devil Lady, un violento demonio femenino que debe acabar con las bestias que amenazan a la Tierra y de paso proteger a su querida amiga, "con énfasis en querida", Kazumi y cuya relación evolucionará más allá de una simple amistad. *Devilman Lady* es una gran obra de terror y gore, además de que ofrece un refrescante cambio al presentar una historia shojo ai sin nada de romances excesivamente melosos. ¿Quién dice que una diablesa no puede enamorarse?







Por el CM TEAM

AH! MY GODDESS

Año de estreno: 2005
No. de episodios: 26
Autor: Kenichi Sonoda

Extras: Un OVA de 1993 y una película que es secuela. La serie comenzó en el 2005 y cuenta con dos secuelas: *Flights of Fancy*, la segunda parte de 24 episodios; y Tatakau Tsubasa, su secuela y son dos especiales. También existe un spin off de *Las aventuras de las mini-diosas*

Keiichi Morisato es un estudiante universitario, aficionado a las motocicletas, con la suerte más negra con las chicas, ya que abusan de él y además… bueno, comencemos por el principio. Una tarde, Keiichi marca a la "línea de ayuda técnica de las diosas"; claro, no está en el directorio telefónico, es todo un pequeño error, pero provoca que se le aparezca de frente una chica de belleza más allá de lo normal. Su nombre es Belldandy, una diosa de la más alta categoría, dulce, gentil y bastante profesional. Lo primero que le ofrece es el deseo que él pidió al momento de hablar por teléfono.

El tonto de Keiichi asume que es una broma de sus amigos o algo semejante, así que desea que la chica permanezca con él para siempre, y para su sorpresa, una enorme luz sale de la frente de ella, registrando y dando por concedido el deseo. Si creías que no se podía complicar más, espera, pues las hermanas de Belldandy, Urd y Skuld se mudan con ellos, trayéndoles muchísimos más problemas. Si sientes que nadie te quiere, que no mereces a nadie, llama a la línea de las diosas y pide un deseo. Sólo ten cuidado de pedir a la diosa en persona.



FUSHIGI YUGI

Año de estreno: 1995
No. de episodios: 52
Autora: Yuu Watase
Extras: Tres series de OVA, de tres, seis y cuatro episodios, respectivamente

Miaka Yuki es una chica que tiene demasiadas presiones en su casa para entrar a una exitosa escuela preparatoria, a la cual está segura de que jamás va a entrar, pero por insistencia de su madre, y como su mejor amiga, Yui Hongo, va a ir a la misma, está haciendo su mayor esfuerzo. Lamentablemente, los planes y la amistad de las chicas toman una desviación cuando encuentran un libro titulado *El universo de los cuatro dioses*, y son absorbidas dentro del mismo. Ahí, Miaka está destinada a ser la sacerdotisa de Suzaku, reunir a sus Siete Guerreros Celestiales y obtener tres deseos. El problema radica en que se enamora de Tamahome, uno de dichos guerreros, y Yui ha sido elegida para convertirse en la sacerdotisa de Seiryuu, poniéndola directamente como enemiga de Miaka. Un clásico que, para muchos, revivió la tradición de chicas cayendo accidentalmente a otros mundos.





LOVELY COMPLEX

Año de estreno: 2007
No. de episodios: 24
Autor: Aya Nakahara
Extra: Una película live action que salió a la luz en el 2006, dirigida por Kitaji Ishikawa y protagonizada por Ema Fujisawa en el papel de Riza, y Teppei Koike como Otani.

Este anime surgió de la autora **Aya Nakahara**, quien hasta el momento cuenta con varias obras, pero la más famosa es precisamente *Lovely Complex*, la cual constan de 17 volúmenes. Fue publicado por la editorial Shueisha, desde septiembre del 2001 hasta diciembre del 2006. Además de la película live action, surgió un videojuego en el 2006, para la consola PlayStation 2. Toei Animation se encargó de la serie animada, la cual consta de 24 episodios. El director encargado fue **Konosuke Uda**.

Lovely Complex nos presenta la vida de dos chicos que sufren fuertes complejos por su estatura. Mientras Riza Koizumi es muy alta, Atsushi Otani es muy bajito, ambos se la pasan peleando al principio, si bien poco a poco se dan cuenta de que tienen muchas cosas en común. Cada uno ha tenido sus líos amorosos, hasta que el destino les tiene preparado una sorpresa, pues se enamorarán uno del otro, aunque les costará trabajo aceptarlo.

Año de estreno: 2008
No. de episodios: 25
Autora: Kaoru Tada
Extra: Existen dos versiones live action, la primera fue realizada en Japón en 1996 y la otra taiwanesa, de dos temporadas, la más popular

Desde que la estudiante Kotoko Aihara conoció a Naoki Irie, se enamoró de él y se propuso que el sentimiento se volviera recíproco. El problema es que Naoki es el chico más popular del colegio, el de mejor promedio y es muy frío. Cuando ella al fin se arma de valor para entregarle una carta, responde que le gustan las mujeres inteligentes… y Kotoko no lo es. Sin embargo, Cupido está empecinado con unirles, ya que después de que su casa es destruida durante un terremoto, Kotoko y su padre terminan viviendo en la casa de la familia Irie. A partir de ese momento, Naoki se irá dando cuenta de la belleza interna de Kotoko y que su destino es estar juntos.

Itazura na Kiss es la clásica historia de amor entre dos personas totalmente opuestas, pero que no podrían vivir una sin la otra. Detrás de ella existe una tragedia, pues su autora, **Kaoru Tada**, murió debido a un accidente casero, justo cuando se mudaba de casa con su esposo e hijo. La obra quedó inconclusa, mas su viudo aseguró que el final del anime está muy apegado a la idea que tenía su esposa.





VICTORIAN ROMANCE EMMA

Año de estreno: 2005
No. de episodios: Dos temporadas de 12 episodios cada uno
Autora: Kaoru Mori

En el Londres victoriano, las clases sociales están estrictamente bien definidas, lo cual es en verdad un enorme impedimento para que se concrete el amor entre la adorable Emma –sirvienta de una institutriz retirada– y William Jones –hijo mayor de un acaudalado comerciante–. ¿Podrá una sociedad intransigente evitar el surgimiento de un gran romance?

Sin duda, *Emma* es uno de los animes más hermosos de los últimos años. El Londres de 1895 es retratado en toda su exquisitez y detalle, no sólo en sus calles, sino en la forma de vestir de sus habitantes, sus costumbres e incluso el clima social de la época. Todo ello gracias a **Kaoru Mori**, creadora de la trama y gran fan de lo europeo.

En este anime no hay escenas de acción, fan service o comedia gratuita y, aún así, el encanto de los personajes y su bella trama han hecho que tenga una buena cantidad de fans, al grado de crear una segunda parte, conocida como *Second Act*. No cabe duda de que las buenas historias siempre conquistarán nuestros corazones.



[illegible]

Año de estreno: 2008
No. de episodios: dos temporadas de 13 episodios cada una
Autora: Matsuri Hino

El primer recuerdo de Yuuki es una noche nevada manchada de sangre. Desde entonces, los vampiros, seres místicos pseudohumanos, galantes pero peligrosos, han regido su vida. Está enamorada de uno, Kaname, pero al mismo tiempo debe cuidarse de él, aunque una parte suya quiere rendirse ante los encantos de la noche eterna... pero entonces su papel de guardián e hija del director de su escuela, y su mejor amigo, Zero, la devuelven a la realidad para sumirla en un complicado triángulo amoroso.

Esta intrigante serie, creada por **Matsuri Hino** y estrenada en 2008, cuenta con dos temporadas de 13 capítulos cada una, un libro de arte, novelas cortas con detalles sobre los personajes y cientos de seguidores. MaruiOne, una famosa tienda de ropa gótica en Shinjuku, organizó una exposición para mostrar la moda utilizada por los personajes de *Vampire Knight*, con una galería de dibujos y una reproducción real del saco que Zero emplea, que estarán a la venta.



[illegible]

Año de estreno: 2007
No. de episodios: Dos temporadas, la primera de 23 y la segunda de 11 episodios
Autora: Tomoko Ninomiya
Extra: Un live action de 11 episodios y próximamente dos películas, también en live action

El amor muchas veces nace de la vista, aunque en este caso se puede decir que fue "de oído", como le ocurrió a Megumi Noda, mejor conocida como Nodame, una estudiante de piano. Aunque es desordenada y descuidada en su persona, logró conquistar al escurridizo, atractivo y algo traumado Shinichi Chiaki, también estudiante de música clásica, cuyo sueño es convertirse en director de orquesta. Lo que inició como una extraña amistad, se convirtió en una relación que ha pasado por varias pruebas, desde el logro de sus sueños personales, sus diferencias de personalidad, hasta la aparición de un tercero, pero nada que logre separarlos, ya que están unidos, en especial, por su amor a la música clásica.

Una serie llena de romance, comedia y, por supuesto, música clásica, de la mangaka **Tomoko Ninomiya**, que tuvo que dejarla por un tiempo debido al nacimiento de su bebé y una posterior enfermedad. En Japón surgió primero la versión live action, que fue tan bien aceptada que la banda sonora se colocó entre los primeros lugares, algo extraño si se toma en cuenta que en dicho país no son muy adeptos a este tipo de música.



ROMEO X JULIET

Año de estreno: 2007
No. de episodios: 24

¿Quién no conoce la historia de amor de Romeo Montesco y Julieta Capuleto? Sin duda, se trata del drama más popular de todos los tiempos, que ha inspirado a otros tantos. Durante el 2007, estudio Gonzo retomó la obra del dramaturgo **William Shakespeare**, en una animación que se toma bastantes libertades respecto a la trama original, pero conservando lo más esencial: el amor por encima de todo, incluso de la vida misma. Poco después surgió la versión en manga, que presenta los aspectos más importantes del anime, mismo que sigue publicándose.

En la ciudad de Neo Verona, gobierna el déspota Duque Montesco, que ha llevado al pueblo a la pobreza y desesperación, después de que asesinara al antiguo regente y a toda su familia. Sin embargo, se rumora que sobrevivió una hija, Julieta Capuleto, por lo que se ha organizado toda una búsqueda para encontrarla. La realidad es que ella se disfraza de hombre y trata de ayudar a la gente como el Torbellino Rojo... hasta que conoce a Romeo Montesco e inician un romance... que todos sabemos cómo acaba.



ANIME XPRESS SHONEN



FIST OF THE NORTH STAR
Año de estreno: 1984
No. de episodios: 109
Extras: Una secuela titulada Fist of the North Star 2, un OVA para cerrar el ciclo llamado New Fist of the North Star y una película con final alterno llamado Fist of the North Star Movie

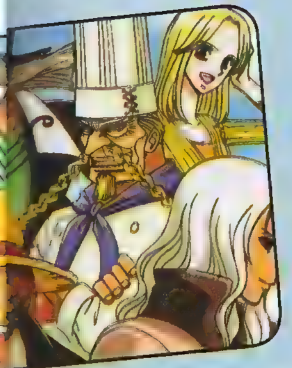
Guerra, violencia, muerte, todos éstos son sinónimos de la naturaleza humana. En el pasado, dos veces la humanidad entera se vio envuelta en conflictos de sangre, llamadas "guerras mundiales". Ahora, después del tercer y último conflicto masivo, la guerra terminó, llevándose a gran parte de la población, y a raíz de esta Tercera Guerra Mundial, el planeta se volvió un lugar desolado y mucho más hostil.

Antes se peleaba por el "oro negro", ahora, paradójicamente, el planeta escasea de su elemento más vital, el agua, y es el recurso más preciado. La ley del más fuerte es la que rige, la inteligencia y la habilidad social ya no es nada; si no eres fuerte, simplemente mueres. Pero todo esto está por cambiar, pues llega "El puño de la estrella del norte", quien impartirá justicia y les dará a todos una vida más digna.

El nombre de este justiciero es Kenshiro, sucesor del Hokuto Shinken (Puño divino de la estrella del norte), y es capaz de paralizar o hacer reventar a las personas con su fuerza y la técnica tsubo.

ONE PIECE
Año de estreno: 1997
Episodios: 370 y sigue
Autor: Eiichiro Oda
Extras: 10 películas, tres cortos animados, dos OVA's y siete capítulos especiales
Curiosidad: El segundo corto animado, titulado [illegible], fue realizado con la finalidad de promocionar el Mundial de Futbol de 2002 Corea-Japón

One Piece nos narra las aventuras y andanzas de Monkey D. Luffy, quien tiene como sueño convertirse en el Rey de los piratas, y a pesar de su carente inteligencia, cuenta con exce-







dente de seguridad, y sobre todo, mucho corazón. Posee, además, sus poderes elásticos, ya que a los siete años comió una Fruta del Diablo.

Debido a su sueño, Luffy decide partir al océano, y muy en particular a "La Gran Línea". Poco a poco, de manera poco ortodoxa, irá conformando a toda su tripulación y hacerse de una buena embarcación y grandes nakamas (amigos). La primera está conformada por todo un pintoresco equipo: Roronoa Zoro, segundo al mando y famoso espadachín; Nami, avara y ambiciosa navegante; Ussopp, excelente tirador e inventor; Sanji, cocinero y con letales y hábiles pies; Chopper, reno de nacimiento, pero experimentado doctor; Nico Robin, sensual arqueóloga; Franky, un cyborg y habilidoso carpintero; y Brook, literalmente un esqueleto vivo.

Más de 300 capítulos respaldan el éxito del capitán Luffy y compañía, volviendo a *One piece* la serie que todo fan de anime debe ver.

BLEACH
Año de estreno: 2004
No. de episodios: 214 y sigue
Autor: Kubo Tite
Extra: Tres películas y una gran cantidad de videojuegos

Ichigo tiene el don de ver espíritus, a quienes ayuda, pero esta facultad cambia su vida por completo al conocer a Rukia, una joven enviada a la tierra por la sociedad de almas, que es una shinigami y se encarga de exorcizar hollows malignos. Así, Ichigo se convierte en un shinigami y se introduce en un mundo paranormal lleno de seres y niveles astrales que jamás imaginó y del cual ahora forma parte.

Bleach, creada por **Kubo Tite**, es un shonen estrenado en 2004 que actualmente cuenta con miles de fanáticos y más de 200 capítulos. Como curiosidad, en el capítulo 20, antes de irse a la sociedad de almas, el padre de Ichigo le da un amuleto a su hijo con un kanji que significa "proteger, defender". Al mismo tiempo, se lee en su camiseta el kanji "fujimi" que significa "invulnerable, insensible al dolor, inmortal", lo cual es una pista sobre cuál es la relación real de su padre con los espíritus. Bleach se hizo especial porque todos sus personajes tienen una personalidad definida y sienten verdaderas emociones humanas. Es una historia mucho más creíble y mejor desarrollada que otras, porque le da el suficiente peso a la trama y a todos los protagonistas.

COWBOY BEBOP
Año de estreno: 1998
No. de episodios: 26
Extra: Dos versiones en manga, una película animada

Es la historia de un grupo de cazarrecompensas llamados cowboys, quienes tienen hasta su propio canal de televisión donde se enteran de cuáles son los más buscados. Los protagonistas son Spike y Jet, un ex mafioso y un ex policía, acosados por un pasado que no pueden dejar atrás. Pronto se les unen Faye, una chica amnésica que fue puesta en criogenia hace más de 100 años; Ed, una hacker huérfana con apariencia andrógina; y Ein, un animal de laboratorio muy misterioso. La tripulación es muy buena capturando criminales, pero tienen muy mala suerte y siempre están quebrados.

Cowboy Bebop empezó a trasmitirse en abril de 1998 por TV Tokyo y concluyó en abril de 1999. Aunque sólo fueron los primeros 12 capítulos, ya que la violencia de la serie era demasiada, posteriormente pasaría completa por WOWOW desde octubre del 1998 hasta abril de 1999, y en América por Animax. La película es una secuela que se lanzó el 1 de septiembre de 2001, después se hizo un manga de la misma y se anunció una película live action, de la que hasta el momento se ha confirmado que el papel de Spike estará a cargo de **Keanu Reeves**. Aunque será producida por 20th Century Fox, Sunrise estará vigilando el proyecto.



ANIME XPRESS MAGICGIRLS

MAGIC KNIGHT RAYEARTH

Año de estreno: 1994
No. de episodios: 49
Autores: CLAMP
Extra: Tres OVAS
Curiosidad: La mayoría de los nombres de los personajes y lugares están basados en nombres de automóviles: Ascot/Honda Ascot; Clef/Mazda Clef; Cefiro/Nissaan Cefiro, entre otros.

Magic Knight Rayearth, gran serie animada mejor recordada con gran cariño en nuestro país como *Las Guerreras Mágicas*, narra las aventuras de tres adolescentes: Lucy (Hikaru Shidou), impulsiva pero con un gran corazón, respaldada por el elemento fuego; Marina (Umi Ryuuzaki), de carácter fuerte y hermosa cabellera, su elemento es el agua; y Anaís (Fuu Houojui), la más inteligente de las tres y siempre manteniendo la calma en situaciones difíciles, su elemento es el viento.

Las tres lindas chicas fueron convocadas por la princesa Esmeralda, del reino mágico Cefiro, para que afronten su destino y cumplan con la leyenda que cambiará el destino de este lugar. Para que logren su objetivo, contarán con la ayuda de una extraña, pero tierna criatura, llamada Mokona, y la guía del hechicero Gurú Clef, quien les dice que tienen que salvar a Esmeralda de Zagato (guardia personal de la princesa), debido a que ella es el pilar de este mágico mundo. Al enfrentarse a varios villanos y al final lograr derrotar a Zagato, las tres chicas se llevan una gran decepción, dando pie a uno de los mejores, aunque trágico, final de anime. En la segunda temporada, las tres deprimidas chicas tendrán que regresar a Cefiro para ayudar a encontrar un nuevo pilar que logre regresar a la normalidad a este mundo.

FULL MOON WO SAGASHITE

Año de estreno: 2002
No. de episodios: 52
Autora: Arina Tanemura

Full Moon Wo Sagashite, obra de Arina Tanemura, se estrenó en el 2002 con un total de 52 capítulos y un OVA especial, para posicionarse como nuevo clásico del estilo shojo. Con animación impecable, relata la melancólica y dulce historia de Mitsuki, una niña sumamente talentosa que adora cantar, a pesar de que el cáncer de garganta amenaza su vida. Está decidida a volverse famosa para reencontrar a través de su voz a su amado Eichi y cumplir la promesa que le hizo de convertirse en cantante. Ayudada por dos guardianes de la muerte, Takuto y Meroko, se lanza a conquistar su sueño antes que sin escapatoria, en el transcurso de un año, su enfermedad acabe con ella.

La música de este anime cautivó al público, alude a la trama y es interpretada por **Myco** (seiyuu de Mitsuki) y su banda **Changing My Life**. Su éxito fue tal que en www.vsmedios.com es posible conseguir una tierna caja musical hecha en Japón con las canciones más famosas de la serie. También salió a la venta el libro de stickers de Mitsuki. Las lágrimas y la ternura se hacen presentes a lo largo de *Full Moon*, por lo que puede considerarse la nueva *Candy Candy*.

PRÉTEAR

Año de estreno: 2001
No. de episodios: 13
Creadores: Junichi Sato y Kaori Naruse

Himeno Awayuki era una chica normal, su padre se había vuelto a casar con la mujer más rica de la ciudad y de paso adquirió dos hermanastras. Su vida da un gran cambio cuando se encuentra con siete chicos (la mayoría muy guapos), le informan que ella es la elegida para convertirse en Prétear, la guerrera quien protegerá al mundo de los ataques de una malvada princesa que está intentando absorber "la Leaf", (esencia vital de este mundo). Para lograrlo, contará con la ayuda de estos chicos, que son los Caballeros Leaf, que le proporcionan poderes al fusionarse con ella. Conforme pasa el tiempo, Himeno descubrirá que las cosas no son como parecen, además se encontrará con el verdadero amor.

¿Les suena a *Cenicienta* mezclada con *Blanca Nieves*? Pues *Prétear* lo es, una historia enfocada en una magic girl, en cuya trama se presentan giros interesantes, sobre todo cuando se descubre que ya hubo una Prétear y que bien la protagonista podría acabar igual de mal. Su creador, **Junichi Sato**, fue el mismo que dirigió *Sailor Moon* y es un anime entretenido, dedicado a todas las chicas que les gusta el romance y la magia. Aparte, existe su versión en manga, conformada por cuatro volúmenes.

MAHOU SHOJO LYRICAL NANOHA

Año de estreno: 2004
No. de episodios: Tres temporadas y una película

Este anime se desprende del OVA *Triangle Heart* como una historia alternativa, que a la fecha cuenta con tres temporadas y se tiene planeada una película. La primera está compuesta por 13 episodios y nos presenta a Nanoha, una dulce niña de tercero de primaria. Ella se encuentra con un hurón mal herido y al ayudarlo, termina envuelta en una aventura en la que tiene que ayudar al animalito, que en realidad es un joven arqueólogo proveniente de un mundo mágico que está en la búsqueda de las 21 joyas de la semilla, las cuales otorgan deseos, pero que pueden ser utilizadas con fines malignos.

Magical Girl Lyrical Nanoha A's es la continuación, de 13 episodios. Un grupo que se hace llamar "Guerreros Tipo Velka" están absorbiendo los poderes mágicos de todos los seres que los posean para llenar las páginas del Libro de la oscuridad, así que Nanoha y compañía deben enfrentarlos para que no cumplan su cometido. Por último tenemos *Magical Girl Lyrical Nanoha Strikers*, de 26 episodios. Han pasado dos años de la última aventura. Nanoha y su compañera de equipo y anterior rival, Fate, ya son rangos S de mago y están creando su propia facción de investigación, pero no todo sale conforme a lo planeado, así que tienen que sortear distintas dificultades.



ANIME XPRESS VAMPIROS

Vampire Hunter D
Año de estreno: 1985
No. de episodios: Dos películas
Creador: Hideyuki Kikuchi

Estamos ante uno de los más grandes mitos del anime. En un futuro lejano, tras una guerra nuclear, las criaturas de la noche comienzan a levantarse. Entre ellas, los vampiros, eternos guardianes oscuros, que vuelven a tomar el control de este mundo. Muchos intentan detenerlos, pocos salen victoriosos. De entre ellos, D, hijo de un vampiro y una humana, es el más grande.

D no sólo es un cazador de vampiros valiente, sino también poderoso. En sus venas corre sangre de uno de los más altos nobles en el mundo vampírico. Temido por igual entre hombres y monstruos, sigue consejos de una criatura que reside en su mano izquierda. En una historia que combina elementos de fantasía, ocultismo y ciencia ficción, D nos lleva a un enfrentamiento interior que lo obliga a destruir parte de lo que él es, lo cual no es nada sencillo.

Toda esta aventura tiene como plus el diseño de personajes realizado por **Yoshitaka Amano,** uno de los artistas más importantes de Japón. Con todo eso, ¿te resistirás al embrujo de D?

Helsing
Año de estreno: 2001
No. de episodios: 13
Autor: Kouta Hirano
Extra: A partir del 2006 surgieron cinco OVA´s realizados por Madhouse Studio

Alucard y compañía provienen de la mente macabra de **Kouta Hirano**, quien creó este manga que vio por primera vez la luz en 1997 y terminó en el 2008. Consta de 10 volúmenes y fue distribuido por *Young King Ours*, de la editorial Shonen Gahosha. Posteriormente, fue llevado a los estudios de grabación, para convertirse en un anime que consta de 13 episodios, estrenados en octubre del 2001. Para el 2006, Madhouse Studios retomó la historia en cinco OVA´s.

La organización Hellsing tiene como misión proteger a la Reina de Inglaterra y todos sus habitantes de los vampiros y ghouls (seres que alguna vez fueron humanos, pero ahora son estas cosas sin vida). Integra es la líder de la Organización de los caballeros protestantes, mejor conocida como Hellsing, siendo descendiente directa de Abraham Van Helsing, aquel que enfrentó al mismísimo Drácula. Sir Integra tiene a su guardián, Alucard, el cual, junto a Seras Victoria y su fiel mayordomo Walter, luchará para exterminar a estos seres que no deben vivir.

Trinity Blood
Año de estreno: 2006
No. de episodios: 24
Creador: Sunao Yoshida

La historia sucede en un futuro en el que los vampiros tienen el mayor poder en el mundo, la humanidad estaría a su merced sino fuera por el Vaticano, que aunque dividido por sus políticas internas y un Pontífice pelele, tiene la tecnología y los guerreros suficientes para proteger a la humanidad. Uno de estos guerreros, Abel Nightroad, parece ser un torpe y amable sacerdote, quien posee las nanomáquinas Kresnik, quizá las más poderosas del mundo. Él es enviado por el Vaticano a las misiones más peligrosas, busca salvar vidas, sean humanas o de vampiros, aunque eso signifique ir en contra de las órdenes del Vaticano. Eventualmente, Abel deberá salvar al mundo y reconciliarse con su pasado.

Esta serie inició como una serie de novelas gráficas (de 2001 a 2005) de tal éxito que fueron trasladadas al manga (desde marzo de 2004 y continúa) y posteriormente al anime (desde abril a octubre del 2006), donde pasó por el canal de paga WOWOW y después en América por Animax.

Sunao Yoshida es el autor de las novelas y murió en el 2004. Su mejor amigo, y autor de *Ragnarok*, **Kentaro Yasui**, continuó el proyecto y terminó la serie de novelas, asesorando incluso el manga. Por eso la línea de la historia cambia tan notablemente.

Blood Plus
Año de estreno: 2005
No. de episodios: 50
Extras: Tres videojuegos (*Blood+Soyoku no Battle Rondo, Blood + One Night Kiss, Blood+ Final Piece*)

Sin lugar a dudas, *Blood the Last Vampire* fue una de esas películas de animación sobre vampiros que causó un revuelo alrededor de todo el mundo. De esta misma, proviene este anime, *Blood Plus* (*Blood* +), que pretende ser de cierta manera un spin off de la historia que se nos presentó en el filme.

Blood Plus nuevamente se enfoca en Saya Otonashi (misma protagonista de *Blood the Last Vampire*), quien tiene una vida como una niña normal. A pesar de que sufre de una severa anemia y amnesia, vive una vida feliz al lado de sus padres adoptivos, sin sospechar nada de su pasado (y de hecho nuestra protagonista, a pesar de la amnesia, no quiere recordar nada más allá de lo que su memoria le permite).

Sin embargo, las cosas cambian para Saya cuando es atacada una vez más por un chiropteran, y redescubre que su propósito en la vida no es acabar la preparatoria, sino enfrentar a estos terribles monstruos y erradicarlos de la faz de la Tierra. Esta vez Saya no se encuentra sola, muy por el contrario, se embarca en una travesía junto con familiares y amigos allegados a la destrucción de los chiropterans, redescubriendo en el proceso su vida personal.





ANIME XPRESS MECHAS

GUNDAM
Año de estreno: 1979 (primera serie)
Creador: Yoshiyuki Tomino y Hajime Yatate (grupo de creadores de Sunrise)
Extra: 11 películas, [illegible] un live action de 93 minutos [illegible] EE.UU. [illegible] OVA [illegible] gran número de [illegible], novelas y videojuegos.

Una de las franquicias más conocidas y hasta poderosas de Japón, el mundo de los mechas no sería lo mismo si no existiera el poderoso *Gundam*. Sus colores son más que característicos, blanco con detalles azules, rojos y amarillos, que siempre marcará una diferencia cuando ocurre una batalla. Curiosamente, a pesar de que en el 2009 celebran su aniversario 30, Sunrise y Bandai ya anunciaron que no harán nada especial debido a que no tienen el tiempo suficiente (y tal vez dinero), para realizar algo de calidad. Sin embargo, están más que listos para celebrar los 35 años.

A lo largo de los años se han presentado distintos personajes, siendo el más popular el infaltable piloto enmascarado, así como el grupo de jóvenes que son obligados a pelear por diferentes circunstancias. En cuanto a títulos, entre los más gustados están *Gundam Seed* y *Seed Destiny*; el último ha sido *Mobile Suit Gundam 00*, de dos temporadas, y el que disfrutamos en México en televisión abierta fue *Gundam Wing*. Las historias más o menos son parecidas: la guerra espacial entre los humanos que viven en la Tierra y aquellos que han colonizado el espacio, marcada por la aparición de unos poderosos robots, los Gundam.

Eureka Seven
Año de estreno: 2005
No. de episodios: 50
Autores: Tomoki Kyoda y Dai Sato
Extra: Una película

Creada directamente por el Studio Bones, *Eureka Seven* cuenta la historia de Renton Thurston, quien sólo sueña con una vida de aventuras lejos del aburrido pueblo donde vive con su abuelo. Su mayor sueño es unirse a un grupo de renegados llamados los Gekkostate, quienes luchan contra la opresión de los militares. Cuál sería su suerte de que un robot justamente de los rebeldes, pilotado por la joven Eureka, se estrella contra su cuarto, iniciando así las aventuras de Renton junto con Eureka, mientras el chico descubre que la vida de aventuras también trae sus consecuencias.

A pesar de no tener un manga como base, *Eureka Seven* logró tal aceptación que pronto se hicieron dos mangas basados en la serie, que en el 2006 ganó el premio a mejor serie de televisión, mejor argumento, y mejor diseño de personajes de la Feria Internacional de Anime de Tokyo, uniéndose a otros triunfos de Studio Bones.

CODE GEASS
Año de estreno: 2006
Número de episodios: Dos temporadas de 25 episodios.
Extra: Existe una novela [illegible] mangas.

Nuestra historia comienza en agosto de 2010, cuando Japón, después de una guerra mundial brutal, es derrotado por el imperio de Britannia, quien reduce a esta potencia en menos de un mes a convertirse en un "área" (como un tipo de colonia) denominada como "11".

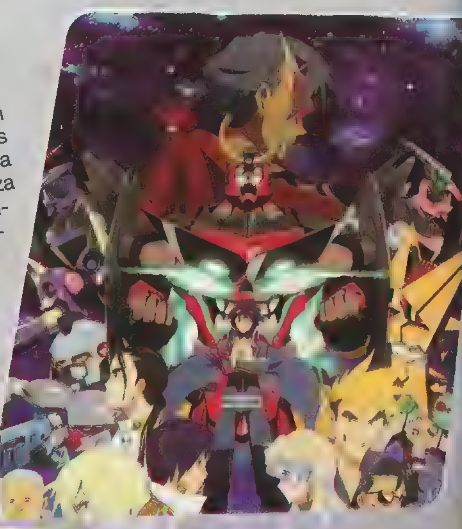
Por supuesto, como en todas las guerras, los conquistados la tienen de perder, y así los japoneses (quienes ahora se llaman "onces"), están supeditados al control de Britannia, viviendo en unas condiciones de suma pobreza, mientras que sus conquistadores se la pasan de fábula en medio de lujos. Sin embargo, una esperanza persiste para los "onces" y reside en sus rebeldes que pretenden restaurar a Japón a su gloria. Entre ellos se encuentra un chico llamado Lelouch Lamperouge, quien irónicamente era heredero de la corona supresora y quien después de algunas desgracias familiares, ha jurado destrozar al imperio para desquitarse.

Su oportunidad finalmente llega cuando se ve involucrado en un ataque terrorista en el Área 11 y una chica llamada C.C., le otorga el poder de Geass, ocasionando que ya nada pueda detener al chico en su venganza.

TENGEN TOPPA GURREN-LAGANN
Año de estreno: 2007
No. de episodios: 27
Estudio: Gainax

Es uno de los trabajos más recientes del estudio Gainax, en conjunto con Konami. Consta de 27 episodios, que se transmitieron de abril a septiembre de 2007. La historia se sitúa en un futuro post apocalíptico, en el que la raza humana ha sido desplazada por humanoides con rasgos animales, llamados Hombres bestia. Así, que surge un joven héroe que nunca buscó tal distinción, su nombre es Simón, quien por azares del destino se encuentra con un robot gigante muy extraño, al cual logra pilotar. Con la ayuda de un grupo de rebeldes, desplaza a los Hombres bestia opresores y a su líder, Lord Genoma, pero eso no es todo, ya que tiene que sortear distintas vicisitudes, desde ataques alienígenas, hasta controlar el poder que los humanos han desatado al haber encontrado el poder del robot que nombró Lagann.

Actualmente el estudio está trabajando en dos largometrajes de la susodicha serie, el primero se tiene previsto para la primera quincena de julio de 2009.









ANIME XPRESS SAMURAIS

RUROUNI KENSHIN
Año de estreno: 1996
No. de episodios: 95
Autor: Nobuhiro Watsuki
Extras: Dos OVA's y una película

Kenshin Himura es un joven vagabundo que tiene un pasado oscuro. Conocido antes como Batousai Himura, el despiadado, busca la absolución de sus pecados ayudando a la gente, durante la época de la reconstrucción en el Japón Feudal, la era Meiji. Sin cometer más atrocidades de las que hizo en el pasado, Kenshin se convierte en un rurouni, ya que no es un samurái y no ha llegado al punto de ser un ronin. Ayudado por gente que lo estima como es, busca la libertad y la paz para la nueva época que vivirá su país, todo con la fuerza de su alma y el vigor de su espada sin filo, aunque las sombras y fantasmas de su pasado son cosas que no podrá nunca borrar.

Una de las animaciones de samuráis más populares en nuestro país, debido a su aparición por cable durante un buen tiempo, y más tarde brevemente en televisión abierta. Combina la acción, el drama, un poco de romance y ligera comedia, con un diseño indiscutible, de parte de su autor, **Nobuhiro Watsuki**, de quien es bien sabido que se documentó muy bien y hasta utilizó nombres de personajes que en realidad existieron en esa época.

SAMURAI CHAMPLOO
Año de estreno: 2004
No. de episodios: 26
Extras: manga de Masaru Gotsubo y un videojuego, *Samurai Champloo: Sidetracked*, para Playstation 2, por parte de Bandai.

Mugen y Jin, dos samuráis con estilos muy diferentes de pelea, son salvados de morir ejecutados por Fuu, una jovencita de 15 años, quien, como pago, les pide ser sus guardaespaldas mientras ella va por todo Japón en busca de un samurái con olor a girasoles.

Sin ser una historia muy original, lo que distingue a *Samurai Champloo* de otras series de samuráis es el tratamiento poco convencional de la trama, concebida por **Shinichiro Watanabe**, creador del ya clásico *Cowboy Bebop*. La palabra champloo, que significa mezclar, describe perfectamente a este anime, pues es una extraña mezcolanza de la era samurái con elementos modernos (pearsing, tatuajes "dark", música hip hop), como una especie de crítica a la cultura japonesa actual, que antepone lo occidental a sus tradiciones. Sin duda, se ha convertido en un anime de culto y una buena opción para ver, con un enfoque "moderno", el mundo de los samuráis.

BLADE OF THE IMMORTAL
Año de estreno: 2008
No. de episodios: 13
Autor: Hiroaki Samura

Manji es un samurái que traicionó a su señor y mató a 100 de sus compañeros. Como castigo, una sacerdotisa budista lo vuelve inmortal, y para librarse del castigo, Manji deberá matar a 1,000 hombres malvados. Rin, una huérfana heredera de un dojo, lo contrata para que le ayude a vengarse de quien mató a sus padres: Anotsu Kagehisa y el Itto Ryu. Anotsu está decidido a terminar con todas las escuelas de la espada tradicionales y establecer la suya propia, que hace uso de cualquier cosa que se tenga a la mano. Lo que ninguno de los dos sabe es que el shogunato está tendiendo sus redes sobre ellos y si quieren salir de ella, van a tener que aliarse. Uno de los más grandes atractivos de esta serie es las disyuntivas morales que los personajes deben de enfrentar.

La serie es creación de **Hiroaki Samura**, quien estudió arte clásico, algo que es muy notorio por lo perfecto de sus dibujos; sin embargo, no concluyó sus estudios porque la revista *Afternoon* lo contrató y comenzó a hacer *Blade of the Immortal*, que iniciaría en 1993 y sigue siendo editada, aunque Samura ya anunció que el arco final de la historia ya inició. La serie fue adaptada al anime en 13 capítulos, que se transmitieron de junio a diciembre del 2008.

AFRO SAMURAI
Año de estreno: 2007
No. de episodios: 5
Autor: Takashi Okazaki
Extra: Una película, *Afro Samurai: Resurrection*

En un Japón feudal futurista, el camino del samurái sigue vigente, y bajo este concepto y arte, el número uno, el mejor y más apto, será aquel que rija el mundo. Pero las reglas son muy claras: para que se pueda destronar al primero, sólo el segundo lugar podrá intentarlo; siendo un hombre afro americano conocido como "Afro Samurai". Éste busca derrocar al primer lugar de su trono para cobrar venganza, pues este sujeto asesinó a su padre justo enfrente suyo cuando era solamente un muchacho. Este tipo es un pistolero de tres brazos que no conoce la piedad, ni la derrota, es el señor del camino del espadachín oscuro y tiene al mundo sumido en la corrupción y el dolor.

Una propuesta por demás interesante, que ha fascinado por su calidad visual y lo impactante de su trama, oscura e intensa. Parecido al caso de *Samurai Champloo*, se juega con la música estilo hip hop y estuvo realizada por estudio Gonzo. Llama la atención que está hablada en inglés y destaca la participación de **Samuel L. Jackson** como el protagonista.





ANIME XPRESS CYBERPUNK

GHOST IN THE SHELL

Año de estreno: 1995
No. de episodios: Dos series
Creador: Masamune Shirow
Extra: Tres películas y tres videojuegos

En algunos años, tal vez décadas, la tecnología humana llegue al punto en que no sólo creará androides, también les dará un alma artificial que les facilite su vida. Sin embargo, con todas las luces que la tecnología ha logrado encender, el planeta será un sitio oscuro, poco deseable para vivir. Por más beneficios que den las máquinas, relegarán al ser humano a un lugar donde sea oprimido y viva sin libertades. Kusanagi, una androide policía, ha sido creada en ese mundo. Utilizando artilugios sofisticados como el camuflaje óptico y la conexión neuronal a la red de información, su trabajo es detener a todos aquellos que se oponen a las reglas establecidas.

En una historia que deja a gente como los Wachowski en ridículo (Oh, déjà vu). El director, **Mamoru Oshii**, lleva a su protagonista (y a todos nosotros), por un mundo de hipocresía computacional, donde nada es lo que parece. Si viste *Matrix*, nada se parece a la vida y obra de Neo. Al contrario, las enseñanzas de Morpheus están basadas, principalmente, en este relato de pesimismo futurista.

APPLESEED

Año de estreno: Appleseed OVA (1988), Appleseed (2004), y Appleseed: Ex Machina (2007)
Autor: Masamune Shirow

Es el año 2131, y tras la Tercera Guerra Mundial, la humanidad se enfrenta a su casi total extinción. La salvación ahora se encuentra en la recién creada ciudad Olimpo, donde se ha logrado crear una sociedad utópica, en la cual humanos, cyborgs y biodrois viven en armonía. La bella guerrera Deunan Knute y su novio Brialeos (ahora convertido en un cyborg), como miembros del grupo ESWAT, son los encargados de mantener la paz en Olimpo. Sin embargo, Deunan descubrirá que esta utopía es falsa, que un nuevo conflicto se aproxima y que sólo ella posee el secreto para evitar la destrucción total. Un secreto conocido como Appleseed.

La mente maestra de **Masamune Shirow** crea una historia llena de drama, humor y acción, que mucho le debe a películas clásicas como *Blade Runner*, pero con un toque propio de genial ironía y crítica a la "deshumanización" de la sociedad. *Appleseed* es un clásico de la ciencia ficción, que ningún fan del género debe perderse en cualquiera de sus versiones.

FULLMETAL PANIC!

Año de estreno: 2002
No. de episodios: 24 (primera temporada), 11 (segunda) y 13 (tercera)
Creador: Shoji Gatou

Obra del mangaka **Shoji Gatou**, fue publicada por *Montly Comic Dragon*, de la editorial Kadowa Shoten. La primera edición empezó el 30 de agosto del 2000, con un total de nueve volúmenes. Para enero del 2002 surgió la versión animada, compuesta por 24 episodios y realizada por estudio Gonzo. Un año después, salió a la luz la segunda temporada, *Full Metal Panic! Fumoffu*, de corte cómico, y en el 2005 vino la tercera y última, *Full Metal Panic! The Second Raid*. Aparte, existe un OVA de ésta última, así como la continuación del manga, *Full Metal Panic Sigma!*, de tres volúmenes.

Full Metal Panic! se centra en la vida de Sousuke Sagara, un sargento, que tras recibir la orden de cuidar, junto con dos compañeros suyos a una joven Kaname Chidori, la cual es blanco perfecto para un secuestro, se infiltra como estudiante de la escuela. Así comienza su trabajo, el cual no es tan sencillo como al principio pensaba.

ERGO PROXY

Año de estreno: 2006
No. de episodios: 23
Historia original: Yumiko Harao

Ubicados en un futuro en donde la Tierra ha sido azotada por un desastre nuclear, existe una ciudad que se ha salvado de tan cruento destino. Su nombre es "Romdeau", donde humanos y los sirvientes de éstos, los androides, conviven. Bajo la implementación de un control total, los sentimientos han sido descartados de manera literal, además de que un concilio decide cómo es que cada persona debe vivir. Dicha felicidad utópica se destruye cuando empiezan a ocurrir ciertos asesinatos dentro de su sociedad perfecta. La hermosa inspector Re-l Mayer, junto con su compañero cibernético Iggy, son contratados para resolver estos casos, y durante la investigación son atacados por algo que no es ni androide, ni humano. Posteriormente se enteran de los casos de "Despertar" en la ciudad, lo cual le da un giro total a su vida y a la de la ciudad entera.

Como dato curioso, esta magnífica pieza de ciencia ficción contó en su banda sonora con la canción *Paranoid Androide*, del grupo británico **Radiohead**. Sus integrantes fueron contactados por los productores y después de ver un pedazo de la historia, aceptaron gustosos.





BATTLE ANGEL ALITA
Año del estreno: 1993
No. de episodios: 2
Autor: Yukito Kishiro
Extra: Desde hace años se habla de la adaptación live action, dirigida por James Cameron, que sigue en preproducción

Basado en los dos primeros volúmenes del manga cyberpunk del mismo nombre, los dos episodios existentes de *Battle Angel Alita* tienen la mezcla justa de acción, drama y filosofía como para arrancarle lágrimas al fan más duro. Gally es una cyborg, reconstruida por el doctor/mecánico Ido, después de que éste encontró su cabeza intacta en un basurero. Cuando está comenzando a adaptarse a su nueva vida, Gally conoce a Yugo, un joven que tiene el sueño de algún día lograr llegar a Zalem, una ciudad que flota sobre el basurero en el que viven. Pronto esto causa un conflicto cuando la chica, guiada por los pocos recuerdos de entrenamiento de combate que tiene, comienza a trabajar como cazarrecompensas para "la Fábrica", el gobierno de la ciudad donde viven, que consideran el intentar llegar a Zalem una ofensa digna de la pena de muerte.

CYBORG 009
Año de estreno: 1968
No. de episodios: 26 (primera temporada), 50 (segunda), 50 (tercera)
Autor: Shotaro Ishimori
Extras: Tres películas: *Cyborg 009, la película*; *Cyborg 009, la guerra de los monstruos*; *Cyborg 009, la leyenda de la super galaxia*. Además de dos videojuegos para Super Famicom por BEC.

Una organización criminal llamada: "Fantasma Negro", ha secuestrado a Joe Shimamura, junto con otras ocho personas para transformarlas en los más destructivos cyborgs de la Tierra. Sin embargo, los nueve se revelarán y juntos lucharán contra la amenaza de Fantasma Negro.

A pesar de que esto suena como la típica serie de superhéroes, *Cyborg 009* es en realidad un anime lleno de melodrama, que toca temas tan serios como el racismo ó la intolerancia. Shotaro Ishimori dió a conocer esta historia en 1964, la cual pronto gozaría de gran popularidad, aún en nuestros días, con varios remakes. Se ha ganado a pulso su lugar entre los clásicos del anime, siendo una serie obligada, en cualquiera de sus versiones, para los verdaderos fans de la animación nipona.

SAIKANO
Año de estreno: 2002
No. de episodios: 13
Autor: Shin Takahashi
Extras: Dos OVAs y una película live action
Curiosidad: Ninguno de los personajes del anime tiene apellidos, con la finalidad de que el espectador se sienta más cercano a ellos.

Anime que nos ubica en una Tercera Guerra Mundial, con una curiosa historia de amor y ciencia ficción, protagonizada por Chise, una adolescente tímida y acomplejada por sentirse siempre como un estorbo, e irradiando ternura a cada paso que da. Ella conoce a Shuji, y por influencia de sus amigas, decide comenzar una relación con él, mas como empiezan con varias dificultades, deciden escribir un diario para lograr expresar de manera más fácil sus sentimientos. Sin embargo, debajo de su apariencia dulce, Chise guarda un temible secreto, pues ella es "El arma definitiva", es decir, es el arma más poderosa de Japón, que empleará como último recurso para salir victorioso durante la guerra.

Shuji poco a poco va descubriendo el secreto de Chise, pero aun así decide que ella es el amor de su vida, por lo que hará todo lo que esté en sus manos para cuidarla y apoyarla incondicionalmente. Más tarde, deciden escapar de su ciudad natal, para juntos comenzar una nueva vida alejados de la guerra, pero lamentablemente ésta, ya se ha extendido demasiado, por lo que Chise tendrá que afrontar su destino. A lo largo de la serie se presentan diferentes situaciones de excesiva violencia y sexo, pero esto nunca desentona con la historia de amor entre los protagonistas, que al fin de cuentas es lo importante de este anime.

ZOIDS
Año de estreno: 1999
No. de episodios: 67
Extras: Después de la primera serie surgieron Zoids: Genesis, Zoids/ZERO y Zoids: Fuzors, siendo estos dos últimos [illegible]

Todo inicia en el planeta Zi, localizado en el lado opuesto de la Vía Láctea. Este lugar está habitado por grandes máquinas conocidas como Zoids, los cuales han sido utilizados por el humano para la guerra. En este lugar, un joven de nombre Van Freiheit, que quiere convertirse en un piloto de Zoid, conoce a una hermosa chica llamada Fine, que perdió misteriosamente la memoria. Él la ayuda a descifrar su pasado y en sus viajes se encuentran con un organoide en unas ruinas, que responde al nombre de Zeke. En un depósito de chatarra se topan con Shield Liger, que Van usa para luchar.

Se inicia una intensa lucha por lo correcto. Van y sus amigos pelean del lado de la justicia, aunque en realidad detestan la guerra, en parte porque el padre del protagonista falleció en uno de esos terribles conflictos armados, por eso su mayor deseo y objetivo es detenerla a toda costa.



ONEGAI TEACHER!
Año de estreno: 2001
No. de episodios: 12
Extras: Una secuela, *Onegai Twins!*, dos OVA´s y un CD- *Drama, Onegai Friends!*

El protagonista es Kei, quien tiene una rara enfermedad que hizo que a los 15 años cayera en un estado comatoso, en el cual permaneció por cuatro años. Aunque su edad es una, él sigue pareciendo de 15, por lo que debe mudarse con unos tíos para tratar de seguir su vida normal. Un día observa la llegada de Mizuho, una mujer del espacio exterior, una observadora de una federación galáctica, quien se convierte en su maestra de escuela. Gracias a un malentendido, y para evitar que Mizuho sea despedida de la escuela, ambos fingen estar casados ante el director de la escuela y deben vivir juntos, pretendiendo, ante sus compañeros, que no hay nada entre ellos, lo que da lugar a una serie de situaciones de comedia y malentendidos. Kei y Mizuho se enamoran y deben afrontar muchas dificultades para poder estar juntos.

Onegai Teacher! es una serie de 12 capítulos que se transmitió de enero a marzo del 2002 en WOWOW. Después se adaptaría a manga, de dos volúmenes, de enero a febrero de 2003, luego a una novela ligera ese mismo año, y se haría un OVA en el 2002, que es de tipo comedia romántica.

PRINCE OF TENNIS
Año de estreno: 2001
No. de episodios: 178
Autor: Takeshi Konomi

The Prince of Tennis pertenece a **Takeshi Konomi**, cuyo manga fue publicado por la revista *Shonen Jump*. Consta de 42 tankoubons, que salieron en 1999 y finalizaron en marzo del 2008. En este año aparecerá otra vez el manga, para concluir el final que en el manga anterior quedó abierto. La historia será distinta, pero tendrá a los mismos personajes y será publicado por *Jump Square*. En el 2001 salió la versión animada, que abarca 178 episodios. La empresa Konami sacó a la venta una galería de videojuegos para todas las plataformas, y si esto no fuera poco, existe una película animada, un live action, así como 26 OVA´s divididos en tres partes.

La historia se enfoca en Ryoma Echizen, un chico de 12 años que es todo un genio en el mundo del tenis. Fue apodado como "El príncipe del tenis" que tiene una obsesión por derrotar a su padre, un antiguo samurái de este deporte. Para lograrlo, tendrá que volverse parte del mejor equipo de tenis y vencer a todos los oponentes que se le atraviesen.

IKKITOUSEN
Año de estreno: 2003
No. de episodios: 13 (primera temporada); 12 más seis OVAS (segunda); 12 más seis OVA´s (tercera)
Autor: Yuji Shiozaki
Extra: Dos videojuegos, *Ikkitousen: Shining Dragon*, para Playstation 2; *Ikkitousen: Eloquent Fist*, para el PSP

La guerra se ha desatado en siete escuelas de Kanto, al grado de que todos sus estudiantes ahora son agresivos luchadores que pelean para probar quién es el más fuerte. Sólo Hakufu Sonsaku pondrá fin al conflicto, pues ella está destinada a convertirse en el guerrero "Ikkitousen", literalmente "El viajero que puede vencer a cientos".

Esta "trama" no es más que un mero pretexto para mostrar un montón de atractivas colegialas en "rudas" peleas en las que, inevitablemente, terminarán con sus ropas hechas trizas. En otras palabras, un desfile interminable de escenas fan service. Aun así, parece que la fórmula ha resultado bastante bien, pues *Ikkitousen* ha tenido dos secuelas: *Dragon Destiny* (2007) y *Great Guardians* (2008), en las que Hakufu y sus rivales siguen mostrando sus grandes ejemplos de habilidades para la pelea, y que, al igual que su predecesora, no decepcionarán a los incontables fanáticos del fan service.

GETBACKERS
Año de estreno: 2002
No. de episodios: 49
Autores: Yuya Aoki y Rando Ayamine

Este anime nos relata las aventuras de dos buscadores que trabajan en una compañía de nombre *Getbackers*, Van y Ginji. Ellos hacen lo que sea por dinero o por comida, poseen pasados muy tristes y con poderes fuera de lo normal. Así como tienen amigos, también los rodean enemigos, y entre más pasa el tiempo, ambos conocerán el pasado de cada uno.

Yuya Aoki se encargó de realizar, en 1999, la historia de *Getbackers*, mientras que **Rando Ayamine** se encargó del trazo. Abarca 39 tankoubons, por parte de la editorial Kodansha. Para octubre del 2002 salió al aire la versión animada, que cuenta con dos temporadas, con un total de 49 episodios. Además, la empresa Konami se encargó de desarrollar varios videojuegos basados en las aventuras de Van y Ginji.





TO HEART

Año de estreno: 1999
No. de episodios: 13 (ambas temporadas)
Extra: Una segunda temporada, *To Heart 2*, OVA´s y videojuegos para la PC y PlayStation

La gran ilusión de Akari Kamigishi es estar por siempre junto a su amigo de la infancia, Hiroyuki Fujita. Aunque la oportunidad de que surja el romance entre ellos es muy grande, existe el problema de que tendrá que competir con otras chicas por el afecto Hiroyuki.

To Heart está basado en un popular juego hentai para PC, en el cual el jugador se “encontraba” con ocho diferentes chicas y cuyo tema posteriormente fue “suavizado” para llegar a una mayor cantidad de público. Este anime se ha vuelto muy popular entre los aficionados a las series “harem”, debido en gran parte a lo bien cuidado de los personajes femeninos, cada uno representando estereotipos de las tan populares chicas moe. Muy recomendable para los fans de los animes harem o para los que quieren ver historias de amor algo meloso, con pequeños toques de fantasía.

LOVE HINA

Año de estreno: 2000
No. de episodios: 25
Autor: Ken Akamatsu
Extras: Dos especiales para televisión: Especial de Navidad y Especial de Primavera, y tres OVA´s con el título *Love Hina Again*.

Después de reprobar dos veces el examen de admisión a la Universidad de Tokio, Keitaro Urashima ha decidido vivir en la pensión de su abuela para estudiar alejado de cualquier “distracción molesta”. Sin embargo, ahora la pensión se ha convertido en un dormitorio de chicas, cuyas lindas inquilinas verán a Keitaro como un intruso y un pervertido de primera. Obviamente, las escenas picantes y malentendidos amorosos están garantizados.

Estamos ante la serie que “modernizó” el género harem (chico “loser” rodeado de hermosas chicas), pues **Ken Akamatsu**, creador de esta historia, dio a sus cinco heroínas (Naru, Motoko, Kitsune, Kaolla y Shinobu), personalidades bien definidas que se volvieron los nuevos estereotipos de chavas en este género del anime. Aunque después de *Love Hina* se han hecho muchas series que son prácticamente una calca, lo cierto es que hasta la fecha es el mejor, o al menos el más recordado por los fans.

FRUITS BASKET

Año de estreno: 2001
No. de episodios: 26
Autor: Natsuki Takaya

Tooru Hoda lleva una vida muy complicada, apenas tiene 16 años y después de quedar huérfana, tiene que trabajar y estudiar al mismo tiempo para sobrevivir. Cuando era niña, su madre le contaba historias acerca de los 12 horóscopos chinos, y da la casualidad que conocerá a la familia Souma, cuyos miembros son la reencarnación de dichos horóscopos. Por diferentes circunstancias, tendrá que convivir con cada uno de ellos, pero Akito, su líder, no permitirá que se les acerque tan fácilmente.

Este anime tiene su origen en el manga homónimo de **Natsuki Takaya**, que comenzaría a publicarse en 1999, bajo el título original *Furuba*, pero internacionalmente conocido como *Fruits Basket*. Consta de 23 tankoubons, que terminaron en 2006 y recibió un premio en el 2001 como Mejor shojo por parte de la editorial Kodansha. En ese mismo año surgió el anime, de 26 episodios, del estudio Deen.

YAMATO NADESHIKO SHICHI HENGE

Año de estreno: 2006
No. de episodios: 25
Autor: Tomoko Hayakawa

También conocida como *The Wallflower*, Yamanade o *Perfect Girl Evolution*, es un shojo de 25 episodios, estrenado en 2006, que demuestra de forma algo absurda, muy extraña, chistosa y a momentos, macabra, el verdadero sentido de la belleza. Es más importante continuar siendo uno mismo que adecuarse a los estándares artificiales de la alta sociedad, pues finalmente debemos estar satisfechos con nosotros tal cual somos y no dejarnos influenciar por banalidades.

Sunako Nakahara, una chica solitaria, oscura y fanática del gore, cuya autoestima es una plasta por culpa de un joven que la rechazó, con gustos más que excéntricos y amigos autómatas, debe enfrentar la desgracia de estar rodeada por cuatro “brillantes” galanes con la misión de transformarla en una muñequita por encargo de su tía. Lo más gracioso es que cada vez que admira la belleza de los chicos, Sunako sangra por la nariz; y lo más curioso en este harem de chicos guapos son las continuas referencias a películas de terror como *El aro* y *Pesadilla en la calle del infierno*.





ANIME XPRESS OSCURO

DEVILMAN
Año de estreno: 1972
No. de episodios: 39 más un capítulo de recuento
Autor: Go Nagai
Extra: Existe una película extra de *Devilman contra Mazinger Z*, así como dos OVA's (*Devilman Tanjo Hen*, *Devilman Yocho Sirene Hen*) y un filme en live action dirigido por **Hiroyuki Nasu**

Go Nagai es uno de esos autores pilares en el manga y el anime, y *Devilman* por lo consiguiente es y será considerada una piedra angular del género. En la trama, el autor nos transporta a un tiempo donde el hombre no era la especie dominante sobre la Tierra, sino los demonios, quienes entablaron sangrientas batallas por el domino de la misma, incluso atrapando a los primeros humanos en hielo para poder hacer de las suyas en siglos por venir. Años más tarde (evidentemente durante el dominio humano), un adolescente llamado Akira Fudo descubre el pasado tormentoso del mundo en el que vive, cuando uno de sus mejores amigos descubre en unas ruinas mayas una máscara, que no es otra cosa más que un cráneo de demonio. La aparición de la máscara profetiza que los demonios están a punto de regresar a la Tierra, y su regreso sólo pondrá a la raza humana bajo su poder, pues entre otras tantas habilidades pueden poseernos y controlarnos.

La única excepción a esta regla es poseer un corazón puro, que Akira tiene, y luego de encontrar la máscara, descubre que puede ser poseído por un demonio sin perder el control de su cuerpo humano. Así se convierte en Devilman y entabla toda clase de peleas en contra de los demonios.

GANTZ
Año de estreno: 2004
No. de episodios: 26
Autor: Hiroya Oku
Curiosidad: Cada vez que un grupo de personas se transporta al cuarto de Gantz, la esfera emite una canción, que es de un programa militar japonés de la posguerra, emitido por el ejército

Los medios de comunicación siempre han criticado y tachado al anime de violentos, sangrientos, con alta referencia sexual y poco contenido… y tal vez sea porque vieron *Gantz*, la mezcla perfecta entre ciencia ficción, terror, suspenso y gore, sumando sensuales chicas.

Kei Kurono y Masaru Kato, estudiantes con una amistad acuñada durante la infancia, mientras esperaban el metro, se ven forzados por su instinto a salvar a un borracho que ha caído en las vías. Lamentablemente, aunque logran subirlo, ellos no tienen la misma suerte y son arrollados por el metro. Su vida da entonces un giro de 360 grados, pues ambos despiertan en un cuarto, junto con otras personas que aparentemente también murieron, entre las que se encuentra una chica desnuda de nombre Kei Kishimoto, quien decidió suicidarse.

En el lugar se encuentra también una extraña esfera negra, que llaman Gantz, la cual les informa que sus vidas han acabado y que ella decidirá cómo usar las nuevas. De la misma salen dos compartimentos con un traje y diferentes armas para cada uno de los que se encuentran en la habitación. Kurono, Kato y Kei tendrán que afrontar a diferentes seres extraterrestres cada vez que Gantz así lo decida, y arriesgar sus vidas aunque no quieran, hasta lograr juntar 100 puntos, ya que al matar a uno de estos seres reciben puntos, dependiendo de la dificultad.

JIGOKU SHOUJO
Año de estreno: 2005
No. de episodios: Tres temporadas, que conforman 78 episodios
Creador: Kenichi Kanemaki
Extra: 12 episodios live action

La vida de las personas hace cruzar sus caminos con seres indeseables. Gente que sólo busca causar dolor, que obstruyen senderos y arruinan existencias. Cuando la desesperación alcanza la locura, un servicio útil pone las cosas en orden: el sitio web del correo infernal. Ante un llamado de medianoche, una bella jovencita promete la venganza a un alto precio: el alma.

Emma Ai sigue la vida de aquellos que padecen la maldad ajena. Vemos, junto con ella, los abusos y tragedias que orillan a los inocentes (después no lo son tanto), a empeñar lo más preciado. Con historias que estrujan el corazón y finales inesperados capítulo a capítulo, esta serie es recomendable para quienes deseen salir de los dramas acostumbrados. Vamos, inténtalo. Ver no cuesta. Reclamar la vida de otros, sí.

WITCH HUNTER ROBIN
Año de estreno: 2002
No. de episodios: 26
Autor: Shukou Murase
Extra: Hubo un intento de adaptación a live action de parte del canal Sci-Fi, pero se canceló en preproducción en el 2005

Creada por Sunrise y Bandai, Robin es una chica con poderes "piroquinéticos", criada por la Iglesia Católica en Italia y educada desde niña para cazar brujas como ella, personas que nacieron con un gen dominante muy particular. La serie comienza cuando Robin es enviada por primera vez a Japón para trabajar con la rama japonesa de Salomón, la organización que la ha educado, pero pronto comienza a descubrir la verdad detrás de ella, las brujas y la fábrica a donde Salomón envía a sus presas.

A pesar de ser japonesa y animada, *Witch Hunter Robin* tiene muchos parecidos con series actuadas americanas, como *X-Files* o *CSI*, pues la primera mitad del anime se dedica exclusivamente a presentar a Robin, sus nuevos compañeros de trabajo, y las relaciones entre ellos. Esto hace que la serie sea una muy buena opción para introducir a alguien en el gusto por el anime en general.



ELFEN LIED
Año de estreno: 2005
No. de episodios: 13 y un OVA
Autor: Lynn Okamoto

Fuertes escenas repletas de sangre, extrema violencia que marca por su profundidad de contenido, aunado a un elaborado diseño de trama y personajes con un toque bíblico e, irónicamente, científico. La oscura historia de la niña de pelo rosa diseñada para asesinar sin piedad causó furor y horror en el 2005; un impacto rotundo de sólo 13 episodios y un OVA que dejó huella en el gore gracias a su calidad. *Elfen Lied* gira en torno a Lucy, quien es una poderosa diclonius con dos identidades: una evolución neo humana única en su tipo destinada a acabar con la humanidad, que ve truncado su propósito e instinto al perder sus recuerdos y enamorarse.

Este escalofriante anime está lleno de curiosidades, comenzando porque su nombre proviene de la canción élfica alemana del famoso **Hugo Wolf,** y las imágenes del opening aluden a las pinturas de **Gustav Klimt.** Durante el segundo episodio, cuando Lucy tortura a Bando, habla en latín por un momento, mientras que en el capítulo cuarto hay un pequeño error: a Nana le cortan los dedos antes de ser desmembrada, entonces se hace una toma a los pies de Lucy y la mano aparece intacta.

Elfen Lied explora la psique de un asesino, la evolución y la crueldad en el ser humano desde una perspectiva muy sangrienta y misteriosa que la ha inmortalizado, atrapando al televidente desde el primer momento.

CHRNO CRUSADE
Año de estreno: 2003
No. de episodios: 24
Autor: Daisuke Moriyama
Extra: Una light novel, *Chrno Crusade: Ma basa no Are Ga Tamashii no Kan Da*, escrita por Tominaga Hiroshi e ilustrada por Misawa Hiroshi

Chrno Crusade nos recuerda que el anime no es sólo una forma de entretenimiento, sino que también aborda temas profundos que nos hacen reflexionar. Esta extraordinaria serie mezcla la religión católica con la historia universal y el ocultismo, añadiendo acción y humor, para dar como resultado una trama muy compleja y dramática, llena de simbolismos y misterios.

Ambientada en la difícil crisis económica estadounidense de los años veinte, nos presenta un mundo desesperanzado, en el cual la monjita Rosette se dedica a exorcizar demonios con una pistola bendita, acompañada por el demonio Chrno, encontrándose en la constante búsqueda de su hermano perdido, a la vez que juntos desentrañan misterios religiosos.

Esta enigmática trama de cuatro drama CD's, una novela y una serie de 24 episodios, estrenada en 1998, es considerada joya de la animación japonesa por su místico contenido, todo un logro para **Daisuke Moriyama**, quien inspirado por **Lovecraft** y la nostalgia del pasado, ideó toda la historia en tan sólo una semana y trazó los bocetos únicamente en otra más, para finalmente dedicarse al color.

SERIAL EXPERIMENTS LAIN
Año de estreno: 1998
No. de episodios: 13
Extra: Existe un videojuego del mismo nombre realizado para PlayStation

Esta serie podría catalogarse fácilmente como una de esas rarezas del anime, cuyo significado (y por ende su contenido) varía de espectador a espectador. *Lain*, como ha sido llamado entre los fans, trata acerca de la definición de la realidad, y como ésta es interpretada de distintas maneras (he ahí por qué utilicé la palabra "definición"), por las personas por medio de sus pensamientos y sus recuerdos.

En medio de toda esta hipótesis filosófica se encuentra Lain, nuestra protagonista adolescente, una persona que ha crecido en un mundo tecnológicamente avanzado y pretende que las personas interactúen por medio de cuanto aparato electrónico se les presente, en lugar de hacerlo cara a cara. Al lado de esta presión tecnológica, se encuentra una banda de científicos que claman que el mundo "virtual", dado por medio de las comunicaciones electrónicas, puede ser considerado como la realidad, incluso más "real", y una persona podría traspasar toda su "conciencia" dentro del mismo y deshacerse del estorboso cuerpo humano.

Lain termina siendo este último enlace entre lo "Real" y lo "Virtual", encontrándose repentinamente en medio de dos mundos, en un viaje donde sólo la introspección hacia uno mismo es la verdadera salida.

GANKUTSUOU
Año de estreno: 2004
No. de episodios: 25
Extra: Una versión en manga, que hasta la fecha cuenta con tres volúmenes.

El anime y la literatura universal han ido de la mano desde tiempo atrás, quién no recuerda con nostalgia las adaptaciones de obras como *Mujercitas, Tom Sawyer*, entre otras. Sin embargo, nunca antes se había logrado la magnificencia como en *Gankutsuou*, de estudio Gonzo, su versión de la novela clásica del autor francés **Alejandro Dumas**, *El conde de Montecristo*. Utilizando texturas en Photoshop y en 3D, logra un efecto visual inolvidable, además de que la trama se mezcla con fantasía y ciencia ficción, volviéndola una pieza única.

Ambientada en el año 5053, el joven noble Albert Morcef está a punto de cambiar su vida y la de sus personas más allegadas, incluyendo sus padres, cuando conoce al conde de Montecristo, un misterioso y enigmático hombre que, al parecer, posee una cuantiosa fortuna y es capaz de lograr lo imposible. Lo que no sabe es que bajo esa máscara de elegancia y poder, se encuentra una pobre alma que clama venganza, sin importar el costo y a quien perjudique de paso.

SUZUMIYA HARUHI NO YUUTSU
Año de estreno: 2006
No. de episodios: 14
Autor: Nagaru Tanigawa
Extra: Nuevas adaptaciones, *Melancholy of Haruhi-chan Suzumiya y Nyoron Churuya-san*

Mejor conocida por todos nosotros como *La melancolía de Haruhi Suzumiya*, es la adaptación de la novela ligera escrita por **Nagaru Tanigawa** e ilustrada por **Noizi Ito**. Haruhi Suzimiya es una chica muy especial, no sólo cambia de peinado con respecto al día de la semana, también desde que se presenta avisa que a ella sólo le interesan los sucesos paranormales, los aliens, zombies y semejantes, por eso es mejor que alguien ajeno a esa categoría no se le aproxime.

Kyon, compañero de clases de Haruhi, le da la idea, accidentalmente, para fundar un club con los intereses antes mencionados, llamada "Brigada SOS". Por supuesto, recluta a Kyon a la fuerza para que la ayude, junto a otros pobres incautos que, en realidad, son más de lo que aparentan, igual a la protagonista. Es un anime cuya trama es más compleja de lo que parece, y con la segunda temporada en puerta, sólo nos resta disfrutarlo.

ZERO NO TSUKAIMA
Año de estreno: 2006
No. de episodios: 13
Autor: Noboru Yamaguchi
Extras: Existen dos temporadas más (*Zero no Tsukaima: Futatsuki, no Kishi y Zero no Tsukaima Princess no Rondo*), todas de 12 episodios. También hay un juego realizado para PlayStation 2 y un OVA titulado de la misma manera que el último spin off del anime

El título de esta serie se puede traducir como *El pariente de Zero*, que fue originalmente lanzado en Japón como novela y que dado al éxito que tuvo, fue más tarde adaptado en tres versiones de anime.

La historia nos narra las andanzas de Louise, una chiquilla que asiste a una academia de magia donde pretende aprender el oficio en pocos años. El problema es que ella es una completa "papa" en magia, a tal punto que sus amigos le han apodado "Zero". Las cosas se le complican aún más cuando, en medio de un ritual para invocar espíritus protectores, termina conjurando a un niño humano llamado Saito Hiraga, a quien no le queda más de otra que aceptar el trabajo y convertirse en el espíritu protector de la niña.

A pesar del fastidio, la trágica historia de esta pequeña bruja cambia, cuando en un duelo su espíritu protector desarrolla un extraño poder al entrar en contacto con una espada, iniciándose así las aventuras de este par, que los llevarán no sólo a desentrañar verdades mágicas de toda clase, sino también el porqué Louise es un cerote en eso del hocus pocus.

SAYONARA ZETSUBOU SENSEI
Año de estreno: 2007
No. de episodios: Dos temporadas, 25 episodios, tres OVAS
Autor: Koji Kumeta

Nozomu Itoshiki es, prácticamente, un enfermo mental. Su obsesión por ver siempre los detalles más oscuros de la vida cotidiana lo hacen caer en desesperación con una frecuencia perturbadora, ante lo cual desea morir. Al ganarse la vida, descubre algo. Si él, no es normal, sus alumnos tampoco. Con cada fenómeno compartiendo clase con él, es de esperarse una locura a cada momento.

Esta serie maneja, con un humor muy ácido, una crítica muy fuerte contra todos los estereotipos. Tanto en el anime (cosas como el fan-service-a-fuerza y las historias sin sentido que llegan a aparecer), como en la cultura japonesa (el trato a la inmigración ilegal, el fanatismo al béisbol y la vida cara en Japón, entre otros asuntos). La serie asegura un humor demente, fuerte. Pero, si eres observador, notarás ciertos detalles que harán más placentera la locura. Hasta morir.

NANA
Año de estreno: 206
No. de episodios: 47
Autor: Ai Yazawa
Extra: Una película live action
Curiosidad: el grupo del cual es cantante Nana Osaki tiene gran influencia de **The Sex Pistols,** de hecho uno de los integrantes del grupo se basa en su bajista, **Sid Vicious**.

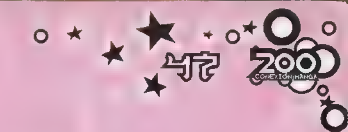
Nana nos muestra las dos historias de dos chicas que lo único que tienen en común son sus nombres, Nana, ya que cada una cuenta con una forma muy particular de ver la vida. Ambas tendrán que afrontar los cambios que el destino les presente durante su respectiva vida.

Nana Komatsu es extrovertida, sociable, inquieta, supersticiosa, indecisa, tierna, amable, alegre e insegura. Nana Osaki, por su parte, es cantante de punk y dedica su vida entera a ello. Tuvo una infancia difícil, posee una fuerte personalidad, pero insegura en el fondo, además de ser obsesiva y muy independiente. Se conocerán gracias al destino que las reunirá durante un viaje en tren, del que surgirá un fuerte lazo entre ambas hasta llegar al punto de compartir el mismo piso.

Una de las principales exponentes del género josei, *Nana* nos presenta una narración y una historia mucho más madura, donde los acontecimientos de los protagonistas se centran en su vida después de terminar el colegio, y no durante, por lo que las dos Nana irán cambiando su perspectiva de adolescentes a una visión más amplia para lograr establecerse como adultas.

Si buscas un anime que te muestre una visión realista del mundo y necesitas descansar un rato de la fantasía y la ciencia ficción. Este anime es ampliamente recomendable, te sentirás identificado, ya que te reirás, llorarás, amarás y disfrutarás al lado de las dos Nana.

ANIME XPRESS ALTERNATIVO



SHAKUGAN NO SHANA
Año de estreno: 2005
No. de episodios: Dos temporadas, un OVA y una película
Autor: Yashichiro Takahashi y Noizi Ito

Se trata de una serie de 20 novelas ligeras escritas por **Yashichiro Takahashi** e ilustradas por **Noizi Ito**, las cuales han sido llevadas a la pantalla chica en dos temporadas de anime y se está trabajando en una tercera. La primera y segunda temporadas constan de 24 capítulos cada una, también cuenta con un OVA, un largometraje y una serie de pequeños videos paródicos.

La historia se centra en Sakai Yuji, un chico normal de secundaria, pero el destino le hace encontrarse con Shana, una joven guerrera que tiene como misión mantener el equilibrio espiritual del mundo, pues unos demonios están devorando indiscriminadamente almas humanas y dicha armonía se está perdiendo. Así, en una batalla se ve inmerso Yuji, quien se entera de que ya está muerto y que su alma ha sido remplazada por una llama, un alma falsa que al extinguirse, él no será recordado por nadie en este mundo. Al paso de los acontecimientos, se devela que este chico no es cualquier clase de llama, sino que se trata de un "Mistess", una muy especial y codiciada, así que junto con "la bruma ardiente", que apoda cariñosamente como Shana, sortean las adversidades y una serie de enemigos que quieren conseguir el secreto oculto en Yuji.

SCHOOL RUMBLE
Año de estreno: 2004
No. de episodios: 26 ambas temporadas
Autor: Jin Kobayashi
Extra: Dos OVA´s entre cada temporada y uno adicional que se vendió junto con el último volumen del manga. Dos light novel y hasta una obra musical.

Divertida, hilarante, entretenida y hasta emotiva, son apenas unos adjetivos para describir la historia trágico-cómica de Harima Kenji, un aspirante a mangaka, antes vándalo sin oficio ni beneficio, que decidió cambiar cuando salvó a la colegiala Tenma Tsukamoto, que pronto se volvió su compañera de clase. El problema es que ella está enamorada del callado Oji Karasuma, que pronto va a cambiar de escuela, y para colmo otras chicas se empiezan a fijar en Harima, incluida la hermana menor de Tenma.

Los momentos cómicos acompañan cada capítulo y sus respectivos OVAS, mezclado con detalles emotivos, pues algunos personajes guardan secretos y emociones profundas. Es más que una simple historia de colegio y líos amorosos, el autor se atreve a hacer parodias, a burlarse de los estereotipos y crea personajes inolvidables que una vez que los conoces, jamás podrás olvidarlos.

HONEY AND CLOVER
Año de estreno: 2005
No. de episodios: 26
Autora: Chika Umino
Extra: Una segunda serie de 12 episodios, una película live action, un TV drama live action de 11 episodios, y un TV drama de Taiwán de 14 episodios.

Una de las series responsables del boom del josei (shojo para un público más adulto), pues con su sencilla historia capturó la fascinación del público japonés desde el primer episodio. Tenemos a tres compañeros de estudios en un colegio de arte, Yuta, Takumi y Shinobu, y pronto se forma el triángulo amoroso entre Yuta, Shinobu y la sobrina de uno de sus profesores, la joven Hagumi, además de la complicada relación entre Takumi y su amiga Ayumi, también estudiante del colegio, así como los constantes esfuerzos de los cinco protagonistas por terminar sus estudios.

Gracias al trato maduro de las relaciones entre los personajes, la serie logró volverse un éxito no sólo en su natal Japón, sino también alrededor del mundo, abriendo las puertas para otras series similares que antes habían sido ignoradas a favor de otra con temas más fantásticos o de acción.

KINO´S TRAVEL
Año de estreno: 2003
No. de episodios: 14
Creador: Ryutaro Tanamura
Extra: Una película, 12 novelas

Difícilmente, una niña podría aventurarse sola a descubrir su mundo. Mucho menos cuando en él abundan personas y peligros que pueden hacerle daño. Kino se ha atrevido a reconocer lo que le rodea, aunque ella no está del todo sola. La acompañan Hermes, su hermosa motocicleta parlante, y un puñado de armas. Sin embargo, ella no busca hacer daño. Es sólo una garantía de supervivencia.

En su viaje recorre una gran cantidad de culturas, todas ellas parte de una realidad donde la alta tecnología y los aparatos de antaño conviven sin ningún problema. La gente de los pueblos que visita tiene una tristeza propia, que le impide ser felices del todo. Como en nuestra realidad, cada lugar tiene sus propios conflictos, que ayudarán a Kino a comprender la vida. De esta manera, tendrá conciencia de lo que debe hacer ella para que su mundo mejore.



EXCEL SAGA
Año de estreno: 1999
No. de episodios: 26 episodios
Autor: Koshi Rikudo

Ilpalazzo tiene todo para ser un villano legendario del mundo anime. Tiene presencia malévola, inteligencia superior, bases secretas subterráneas, una fosa de cocodrilos y es líder de una organización secreta. ¿Por qué no es amo del mundo? Porque delega responsabilidades a una chica inútil, bastante tonta, y quien, normalmente echa todo a perder: Excel (no es el programa de papá Bill), miembro de la organización ACROSS (no es publicidad de estufas).

Esta serie, sin un hilo conductor claro, basa su historia en poner a Excel como protagonista de varios clichés anime y, realmente, en divertir con historias sin mucho sentido. En un episodio se burlan de las series románticas mostrando cuán estúpidamente cursis llegan a ser, y en otra los protagonistas se enfrascan en una absurda masacre típica de las tramas gore. Experimentos autorizados por **Koshi Rikudo** que fallan miserablemente, dejando una sonrisa en la boca con las desventuras de Pedro (un emigrante sudamericano), Daintenzin (héroes de mentiras intentando ser Power Rangers), Hyatt (cómo le gusta a Rikudo hacer anuncios) y Menchi (el perro-cantante-reserva-de-alimento).

BOKUSATSU TENSHI DOKURO-CHAN
Año de estreno: 2005
No. de episodios: Dos temporadas
Autor: Masaki Okayu y Torishimo

Anime basado en las novelas homónimas de **Masaki Okayu** e ilustradas por **Torishimo**, las cuales fueron adaptadas en dos temporadas y cada una consta de ocho capítulos, de 15 minutos. La historia se centra en Sakura Kusakabe, un chico normal de secundaria, perdidamente enamorado de una compañera de clase, pero para su desgracia, una angelita que ha venido del futuro le hace la vida imposible. Bueno, le hace de todo: lo aplasta y golpea, lo hace picadillo y estrangula hasta la asfixia, lo quema y hace explotar… pero después de cada castigo lo reconstruye, regresándolo a la normalidad.

Dokuro fue enviada del futuro para matar a Sakura porque en unos años creará la fuente de la juventud para las mujeres, pero el problema radica en que aparentan a lo más 12 años de edad, así que el mundo se volvió un paraíso para los pedófilos. Irónicamente, Dokuro no quiere matar a Sakura, por tal motivo siempre lo distrae de sus deberes… matándolo y reviviendo. El chico es todo un saco de hormonas, así que las bromas de doble sentido no se hacen esperar.

MARTIAN SUCCESSOR NADESICO
Año de estreno: 1996
No. de episodios: 26
Autor: Kia Asamiya
Extra: Un OVA, una película y cuatro videojuegos.

Una space opera donde los personajes tienen desórdenes de personalidad, son renegados de la sociedad, medio locos o ya de pérdida, otakus. Todos tienen alguna habilidad especial y por ello forman parte de la nave Nadesico, cuya misión es proteger a la Tierra de una raza de aliens invasores. El protagonista es el cocinero de la nave, quien incidentalmente tiene en su cuerpo las nanomáquinas que le permiten pilotar los mechas. Tanto él y sus compañeros se darán cuenta de que la vida real no es tan fácil como un show mecha.

Nadesico es una serie de anime de 26 capítulos, que se transmitió de octubre de 1996 a marzo de 1997 por TV Tokyo, siendo una de las series que se hizo famosa en DVD en América. Posteriormente, el anime se adaptó al manga, con el famoso **Kia Asamiya** como mangaka. Existe una película, una secuela directa del videojuego de *Sega Saturn*, continuación de la historia del anime, *Martian Successor Nadesico: Prince of Darkness*, estrenado en agosto del 1998. También existe un OVA llamado *Gekigangar III*, acerca de la serie de anime de la que casi todos en Nadesico son fans y a la que se le ve en breves escenas en todo el anime, y salió en 1998.

SGT. FROG
Año de estreno: 2004
No. de episodios: 255 y sigue
Autor: Mine Yoshizaki
Extra: Cinco películas

La historia se ubica en la actualidad, el Sargento Keroro, una rana extraterrestre con inteligencia "superior", llega con la misión de conquistar la Tierra. El problema radica principalmente en que su nave estalla y su batallón entero se desperdiga, dejando al sargento en la casa de la familia Hinata. Ahí es obligado a hacer labores domésticas y a vivir en un oscuro sótano, el cual funge como prisión. Pero su pasión total, y una de las principales razonas por las cuales se olvida de la conquista del planeta, es su fanatismo por los modelos Gundam terrestres. Poco a poco va ganando la confianza del jovencito de la casa y encuentra a los miembros de su batallón para intentar conquistar la Tierra o morir en el intento.

Una de esas parodias del mundo del anime y manga, en especial de las animaciones, pasando, por supuesto, por *Gundam,* hasta parodiar imágenes de *Neo Genesis Evangelion*. Su éxito es tal que se refleja en la gran mercadotecnia que existe alrededor de Keroro y compañía. La serie continúa, lo mismo que el manga y las películas. ¿Quién diría que unas ranitas en verdad conquistarían el mundo?





ANIME XPRESS

AKIBA-KEI

LUCKY STAR
Año de estreno: 2007
No. de episodios: 24
Autor: Kagami Yoshimizu
Extra: Un OVA y una light novel de tres volúmenes, además de varios videojuegos.

Lucky Star, estrenada en 2007 con un total de 24 capítulos, es una serie repleta de humor que rompe con los estándares clásicos del shojo, pues deja de lado el romance para centrarse en las locas ocurrencias de sus protagonistas, cuatro simpáticas y tiernas colegialas que disfrutan de los videojuegos, el anime, la comida y las pequeñas cosas de la vida. Ellas encuentran la diversión en lo más inesperado, juegan con cosas que en apariencia parecen sin importancia, pero en realidad son pequeños placeres de la vida estudiantil, y contagian al espectador de su inmensa energía y entusiasmo, además de hacer referencia a otros animes.
Ya animada la historia, la casa de **Kagami Yoshimizu**, su autor, se ha convertido en un museo que es una réplica casi exacta de la casa de Konata, la protagonista, y ha roto récords de visitantes, igualando al templo Washinomiya. Para promocionar el OVA, se realizó un evento especial que incluía bufetes de comida mencionada en la serie, carros alegóricos, cientos de decoraciones y la participación de los seiyuus.

GENSHIKEN
Año de estreno: 2004
Episodios: 12
Autor: Shimoku Kio
Extra: Tres OVAS

Curiosidades: Los extraños títulos de cada capítulo, como "El efecto sublimador del disimulo de los impedimentos mentales conseguido mediante el maquillaje y el disfraz" (episodio cuarto), hacen referencia al nombre de los proyectos que tiene que presentar Genshiken ante la universidad, porque tienen que engañarla para que les sigan dando dinero para sustentar su club. En otras palabras, es una forma rebuscada de llamar a las aficiones del anime y manga.

Divertida y entretenida propuesta, que nos presenta las desventuras de un grupo de jóvenes fanáticos del anime y manga y todo lo que existe alrededor de estos temas. Juntos integran el club Gendai Shikaku Bunka Kenky kai (Sociedad para el estudio de la cultura visual moderna), o simplemente Genshiken.

Kanji Sasahara es el nuevo alumno de la escuela superior de la localidad, y por obligación escolar deberá escoger algún club para llenar sus actividades extra escolares, muy comunes en Japón. Como primera opción decide entrar al club de manga, pero debido a su arrogante líder y la mala forma que trata a los integrantes del club, toma la decisión de entrar a otro, por lo que cae en el Genshiken, no sin antes tener que superar las curiosas pruebas para descubrir si en verdad es un fanático del anime y manga.

Poco a poco, Sasahara encontrará su lugar en el club, descubriendo el "otaku" que lleva dentro, y conociendo a todos los particulares miembros de Genshiken: Harunobu Madarame, Makoto Kousaka, Souichiro Tanaka, Kanako Ohno, cada uno experto en un área en particular (videojuegos, cosplay, anime, manga, doujinshis, etcétera).

La serie está repleta de referencias de la cultura pop de Japón: anime, manga, videojuegos, cosplay, referencias que cualquier fan de anime y manga como tú, apreciable lector, disfrutarás ampliamente, por lo que no puedes dejar pasar las peripecias del club más famoso del anime, Genshiken.

WELCOME TO NHK
Año de estreno: 2006
No. de episodios: 24
Extra: Existe un manga de ocho volúmenes publicados por Shonen Ace y dibujados por Tatsuhiko Takimoto

Por lo general, muchos mangas siempre narran una trama basada en un mundo fantástico, que parece no tener límite alguno en sus premisas. Sin embargo, esta historia nos narra una versión extrema de los fans del anime, y el impacto que puede tener en sus vidas.

Tatsuhiro Saito es un ex universitario que pasa ya por su cuarto año de desempleo y prefiere ver anime en lugar de socializar. Él es lo que en Japón llaman un hikikomori, y parece que terminará sus días sin poder llegar a ser algo más provechoso con su vida. Un día, a Saito le llega una epifanía que le indica que la causa de su "desliz social" es el resultado de una conspiración por parte de las televisoras que transmiten el mismo anime. Con esta idea, se topa con una chica llamada Misaki Nanahara, quien en lugar de darle la vuelta, le dice que lo curará de ser hikikomori, así como ayudarle nuevamente a retomar el control de su vida.

La historia, por ende, trata de estos "encuentros" entre estos dos personajes, y pretende ser una crítica social y un análisis psicológico del fenómeno hikikomori, que cada vez se apodera más y más de Japón.

SABER MARIONETTE J
Año de estreno: 1996
No. de episodios: 25
Autor: Satoru Akahori
Extras: Dos secuelas en OVA (Saber Marionette R y Saber Marionette J Again) y una secuela en serie de 25 episodios: Saber Marionette J to X

En un mundo sin mujeres, los hombres no podían quedarse sin compañía, así que para no sentirse solitos crearon androides con forma femenina, llamadas Marionetas, que no tienen personalidad, pero por lo menos están ahí. Esto cambia cuando Otaru Mamiya descubre tres Marionetas llamadas Lima, Cherry y Bloodberry, que no sólo tienen voluntad propia, sino que de paso están completamente enamoradas del chico. Y si un harem inesperado mecánico no es suficiente problema, de paso Otaru se ve envuelto en un complot para invadir Japaness, el país donde vive, que tiene sus raíces en el origen de su mundo y el misterio de por qué no hay mujeres en la población. Si bien la serie de pronto se pasa de alocada, fue de las pocas harem que sorprendió al público con su original solución al dodecaedro amoroso alrededor de Otaru.





RECORD OF LODOSS WAR
Año de estreno: 1990
No. de episodios: 13 OVA y 27 el anime
Extra: De los primeros OVA´s se desprende *Record of Lodoss War: Chronicles of the Heroic Knight*; la secuela que cambia de nombre a *Legend of Crystania*; una película que forma parte de la continuidad, así como un OVA de esta saga. Por último, *Welcome to Lodoss Island!*, una adaptación cómica de la serie. Aparte existen diversos videojuegos y cinco versiones en manga

Lodoss es una tierra mágica y legendaria, donde durante años la paz ha reinado. Pero como todo en esta vida, no dura y algo maligno y muy poderoso se está removiendo en las entrañas de este lugar. Una guerra entre en bien y el mal se avecina.

Palalis, diosa de la vida y la creación, y Kardis, divinidad de la destrucción, están a punto de comenzar una terrible guerra por el dominio de la isla, en la que morirán hombres, elfos, dragones, orcos, enanos y muchísimas criaturas de ambos lados.

Lamentablemente, la balanza se encuentra hacia el lado del mal, por eso se necesitan héroes de incalculable valor para equilibrarla. Un grupo liderado por un joven héroe de nombre Parn, su amigo, el enano Ghim, un clérigo Etoh, la hermosa alta elfina Deedlit y un poderoso mago Slayn, así como el útil ladrón Woodchuck, tendrán un papel indispensable en esta guerra. Aunque, claro, no les será fácil teniendo como Némesis a una elfina oscura, Pirotess, al general Ashram y a otros seres de la oscuridad que veneran a Kardis.

THE VISION OF ESCAFLOWNE
Año de estreno: 1996
No. de episodios: 26
Extra: Una película, *A girl in Gaia*, una versión diferente de la historia original

Hitomi es una estudiante que tiene una habilidad natural para predecir el futuro leyendo las cartas. Un día se ve transportada a otro mundo, en el cual varias naciones se encuentran en guerra, combatiendo con enormes mechas con espadas de metal líquido. Esta chica, junto con Van, príncipe del reino de Fanelia, deben unir fuerzas y habilidades contra el terrible imperio de Zeibach, que busca dominar el mundo y despertar poderes que pueden causar la destrucción total. Hitomi, cuyas habilidades se ven aumentadas en ese mundo, pronto se da cuenta de que tiene en sus manos la salvación o la destrucción.

Tenku no escaflowne es un anime de 26 capítulos, se transmitió de abril a septiembre de 1996 en TV Tokyo, ha sido transmitida por Animax, Fox Kids y antes tuvo mucho éxito en DVD. El manga se publicó desde octubre de 1994 hasta 1997 con ocho volúmenes. Existen otros dos mangas que dan versiones distintas de la historia: Messiah Knight - The Vision of Escaflowne del 96, y Escaflowne - Energist's Memories del 97, además de una serie de novelas ligeras que compilan seis volúmenes, de 1996 a 1997.

SLAYERS
Año de estreno: 1995
No. de episodios: Cinco temporadas hasta la fecha
Historia original: Hajime Kanzaka, Rui Araizumi.
Extra: Dos OVAS, cinco películas y dos versiones en manga, además de cinco videojuegos y una light novel

Lina Inverse es una hechicera muy joven que controla la magia oscura a la perfección, pero posee un gran defecto: se dedica a robar a ladrones, lo cual la mete generalmente en problemas. En una de sus andanzas, los ladrones le tienden una trampa para eliminarla. En ese momento un rubio espadachín, Gourry, le salva la vida con el filo de su arma. De ahí en adelante, los dos compañeros se unen para hacer lo que a la hechicera le convenga, mientras un monje malvado y sus secuaces, entre los que figuran un hombre quimera, buscan a Lina por un objeto que les fue quitado, obligando a la pareja a luchar en contra de ellos, sin dejar de mencionar que cosechan muchos más enemigos que aliados en su búsqueda.

Inspirada directamente en el clásico *Calabozos y dragones*, *Slayers* es una aventura con mucha magia, buen humor y personajes inolvidables, como la princesa Amelia, que sueña con convertirse en toda una heroína; el serio y fuerte Zelgadis; y, por supuesto, el encantador Xellos, al que jamás podremos olvidar por su memorable frase: "Eso... es un secreto".

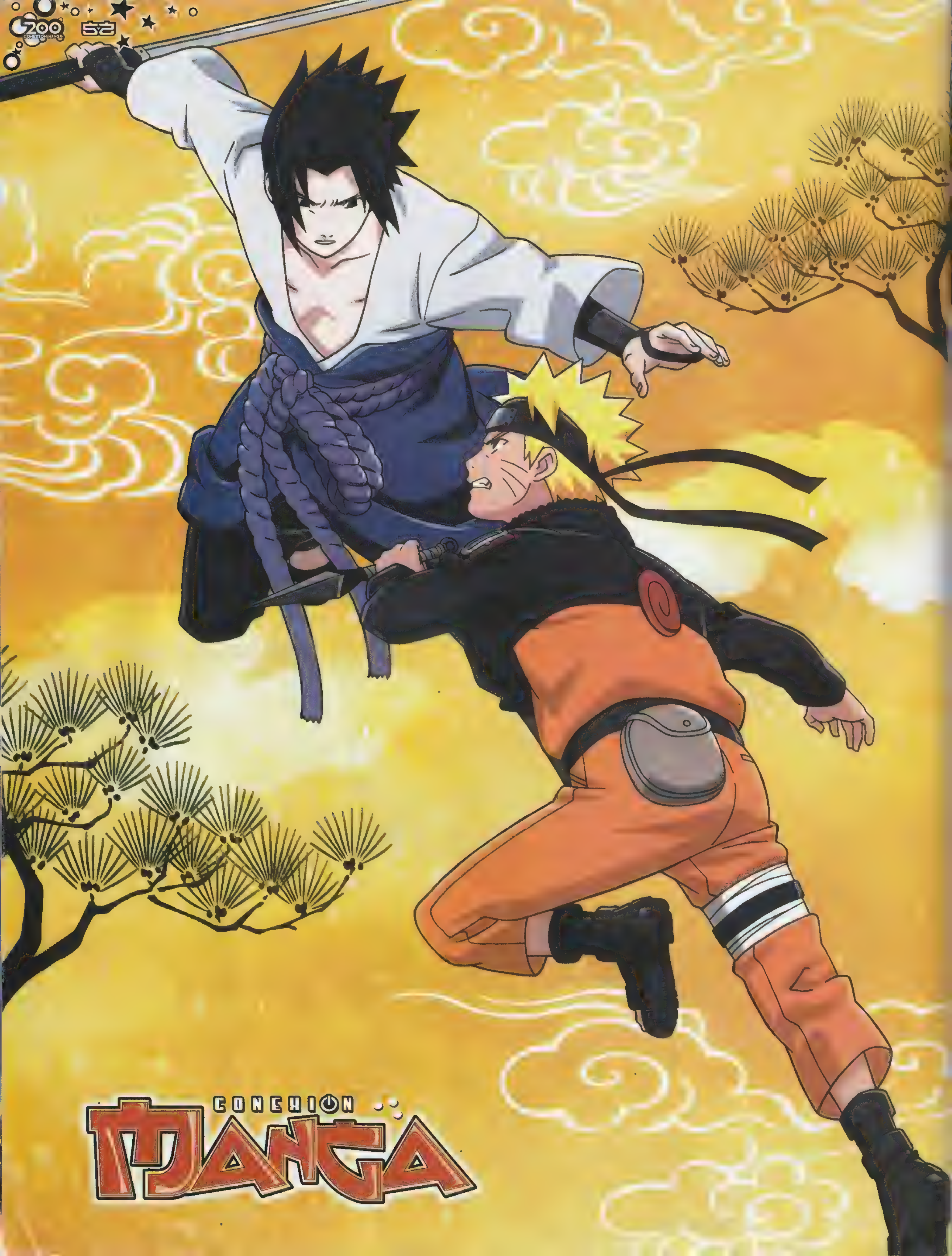
FATE/STAY NIGHT
Año de estreno: 2005
No. de episodios: 24
Historia original: Nishiwaki Datto
Extra: Una versión en manga que sigue publicándose y va para el volumen ocho

En la época medieval, durante la guerra de cruzadas, se origina esta historia. Shirou Emiya es un joven que pierde a sus padres durante un incendio y es adoptado por un gran mago de nombre Kiritsugu Emiya. Es influido por su nuevo padre para ser un hechicero, aunque pronto descubre que, en apariencia, no tiene poder. Sin embargo, antes de darse cuenta, este chico se ve involucrado en una guerra que lleva siglos llevándose a cabo, después de que invoca a un Sirviente, una hermosa joven espadachín llamada: Saber. En total existen otros seis: Archer, Rider, Berserker, Lancer, Caster y Assasin, que junto a sus maestros, buscan conseguir el Santo Grial, la verdadera razón de este conflicto.

Fate Stay Night es la adaptación del videojuego del mismo nombre, de la famosa compañía Type Moon, que lleva ya varios títulos hasta la fecha basados en la premisa original. Vale la pena por lo intrincado de su historia, que tiene varios giros argumentales, sin faltar uno que otro capítulo de relleno, y por la belleza del diseño de personajes y los inconfundibles acordes de **Kenji Kawai** en la banda sonora.



51
ZOO
CONEXIÓN MANGA


CONEXIÓN
MANGA



LEYENDAS DEL PIXEL: HONOR, GLORIA Y BITS PÁG. 30

EL MANGATUTINO

EL PERIÓDICO DEL MANGA

AÑO 2 NÚM.26 2009

ENCUENTRA GRANDES SORPRESAS EN ESTE MANGATUTINO ESPECIAL DEL CONEXIÓN MANGA 200



LA CULTURA JUVENIL

La mayoría del manga y anime que nos llega es el dirigido a jóvenes de 13 a 17 años de edad, por eso nos presenta una visión de Japón que parte de los ojos de los jóvenes, en la que los padres rara vez aparecen y donde los adolescentes son los únicos que pueden manejar las armas más poderosas de destrucción. Todo esto obedece a presentar en el manga a personajes con los que la audiencia se identifique.

TV LIVE ACTION



PÁG.6

LO MEJOR DE LAS SERIES ANIMADAS



PÁG.8

Las mejores sagas de cómic que no te puedes perder PÁG. 10



El año pasado, el Clan Kido se vio envuelto en varios escándalos. Si quieres saber más busca la información en... PÁG. 31



MITOS DEL ANIME

Por Mónica Uribe

El anime es una de nuestras fuentes de diversión, de conocimiento sobre la cultura de Japón y también de muchas dudas de los extraños mitos y clichés, mismos que trataremos de explicar aquí.

LA LIMPIEZA DE LAS ESCUELAS

En todos los animes en los que los personajes van a la escuela pública, vemos que al final del día, los alumnos se divide en y se turnan en grupos, mismos que deben encargarse de limpiar los salones, patios, baños y hasta las oficinas. La razón es sencilla: el actual sistema educativo viene de después de la guerra, y aunque se inspiró en el sistema norteamericano, en esos años Japón se levantaba vacilante de los efectos de la guerra y no había muchos recursos, mismos que sólo alcanzaron para reconstruir las escuelas, ponerles muebles muy básicos y pagar a los maestros.

Sin embargo, no había presupuesto para la limpieza, lo que se solucionó de una manera muy sencilla: los alumnos deben retribuir a su plantel ayudando en la limpieza y el mantenimiento de la misma, lo que además ocasiona que estén mucho más conscientes de cuidar de su escuela y no ensuciar o destruir. Esto fue tan exitoso que se mantiene hasta estos días y es visto como algo normal por alumnos y padres de familia.

LOS UNIFORMES

La restauración Meiji trajo una rápida asimilación del modo occidental. Uno de ellos, la educación, con la adopción del esquema prusiano. Se tomó los uniformes del ejército mezclado con la moda europea de trajecitos para los niños, dando por resultado una versión muy formal aunque *light*. Por eso las mujeres usan el traje de marinerito en distintas escuelas estrictas, y los hombres un uniforme sobrio y sencillo, desde luego, con el tono azul predominante.



LAS HISTORIAS DE TERROR EN LAS ESCUELAS

La mayor parte de las escuelas públicas de Japón fueron construidas en la década de los cuarenta, con algunas que vienen desde 1900. Con tanto tiempo de existencia, es muy fácil que se hagan rumores de fantasmas, más con una cultura como la japonesa, que tiene muy fuertes creencias en el mundo espiritual. Nos da por resultado las famosas historias de terror, para seguir la tradición y causar temor entre los nuevos estudiantes, siendo las más conocidas: el escalón 13, el cuarto de música embrujado, la piscina de sangre y Hanako-san, el fantasma del baño. Hay una exitosa serie de películas de terror actuadas basadas en este tema.

KUBIKIRI

Cuando dos personajes hacen una promesa entrelazan sus dedos meñiques. Si alguno de los dos rompe el juramento, deberá beber 1,000 agujas y cortarse el dedo. Se cree que ese dedo es el que tiene el hilo rojo del destino, lo que puede implicar que dos personas entrelazan sus destinos, una creencia común en Asia.

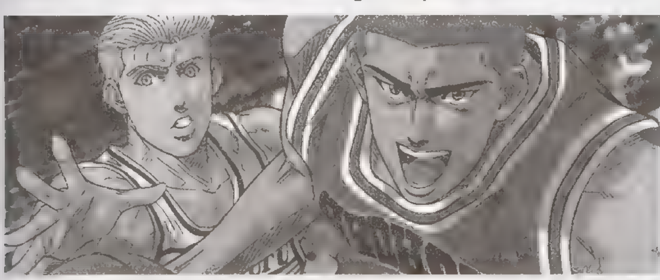
EL PRESIDENTE DE LA CLASE

En Japón, el puesto es de elección democrática y el alumno que es elegido presidente de la clase debe asignar y organizar las labores de limpieza de la escuela, en las que él mismo participa. Además de ayudar en asuntos administrativos de la misma referentes a su salón (algo así como labores secretariales), y colaborar con el consejo estudiantil, lo que le ocasiona una carga extra de trabajo, incluso en días de vacaciones y previos a clases, pues debe asegurarse de que los salones estén en perfecto estado. Para este puesto se elige a los alumnos más responsables, quienes en términos prácticos son considerados parte del personal administrativo de la escuela.



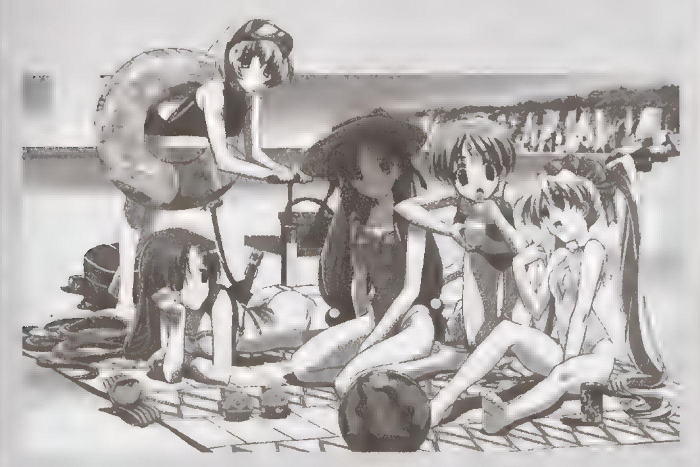
EL CABELLO

Los personajes del anime tienen los colores más raros de cabello, prácticamente cualquier tono del espectro, para añadir variedad y mayor atractivo visual. Sin duda, tiene que ver con que el cabello de la mayoría es negro o castaño oscuro. En las escuelas públicas y privadas está prohibido llevarlo teñido, por lo que quienes se atreven a hacerlo es sólo durante vacaciones y lo regresan al color normal una vez iniciadas las clases. En *Slam Dunk* vemos cómo Hanamichi Sakuragi lleva el cabello teñido, tanto a manera de rebeldía, como para demostrar su poder de intimidación, pues los profesores no lo han obligado aún a cambiar el tono del pelo. En la actualidad, se requiere una muy buena excusa para que las autoridades escolares permitan que un alumno se pinte el pelo, como en el caso que se trate de una patinadora sobre hielo a nivel olímpico o un atleta de igual importancia.



LA SANDÍA

Es muy común ver que si un grupo de amigos organiza una excursión o un paseo, uno de los elementos más recurrentes es que, como comida, lleven una sandía, la cual es consumida por ellos de una manera voraz y orgullosa ante la mirada de los transeúntes. Esto es raro y más bien inusual, pues la fruta en Japón es extremadamente cara y las sandías todavía más, llegándose a vender hasta en el equivalente a unos 80 dólares y eso en subastas. Las más pequeñas y baratas costarán el equivalente de unos 25 dólares, lo cual es mucho más que el dinero disponible semanalmente por los estudiantes japoneses. Un pequeño grupo sí será capaz de gastarse todo o casi todo su dinero en una sandía, aunque no les quedará para mucho más, y si se han fijado, cuando se ve esa situación el grupo de estudiantes se limita a caminar por las calles y ver tiendas. En términos prácticos, llevar una sandía significa que se están pasando un muy buen rato, aunque todo su dinero se les haya ido en ello.



LAS PANTALETAS



Es sumamente vergonzoso para una mujer que se le vea su ropa interior, pero para las japonesas pareciera que se trata de una afrenta a su honor y en términos prácticos, lo es. Ellas son muy celosas de su intimidad y la ropa interior es un tabú. Sólo pensar que alguien vea sus pantaletas, así estén puestas o secándose, es motivo de gran vergüenza. Llegan casi a las convulsiones si alguien diferente a sí mismas les pone las manos encima a las prendas. Es tal la aversión, que se fabrican prendas que, tras ser usadas, pueden ser puestas a hervir y se transforman en una masa de plástico irreconocible. De esa manera las usuarias pueden estar tranquilas de que nadie pueda hacer cosas indebidas con las prendas que ya no usan.

El lavado de las mismas es discreto y se las cuelga en el baño para secar, pues se considera muy grosero e inapropiado ponerlas en un lugar visible como el balcón. Es el celo de las generaciones de mujeres anteriores hacia estas prendas, que pudo haber causado la obsesión del panchira por parte de los hombres japoneses, quienes pagan buenas cantidades de dinero por prendas usadas de este tipo y que una nueva generación, un poco más descarada y con mayor sentido de los negocios, creara el burusera o la venta de prendas.

VIAJANDO POR JAPÓN

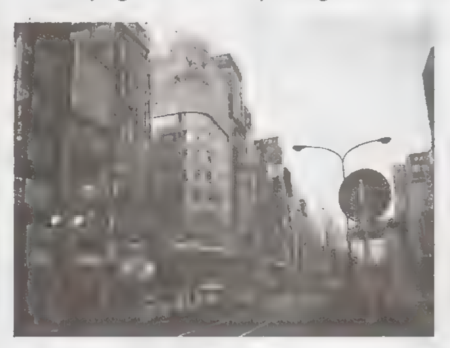
ELRIC TOURS S.A., NO TE PUEDES PERDER...

Por Los Elric

Gracias a los viajes que nos hemos aventado y a los viáticos que seguimos succionando del dragón morado, hemos decidido formar una sociedad anónima de recomendaciones y agencia de viajes, y para empezar, revisaremos los 20 sitios que no te puedes perder de Japón. Les recordamos que no llevan algún tipo de orden de importancia, pues todo el país es hermoso y fue muy difícil solamente elegir este número.

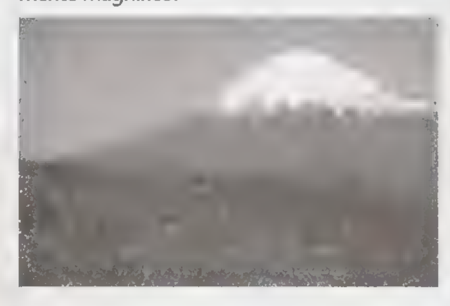
DISTRITO COMERCIAL AKIHABARA (TOKIO)

Un lugar de ensueño, en donde todo akiba-kei se vuelve completamente loco, y alguien no tan fan se convierte en uno de ellos. En esta zona comercial se exhiben miles de productos y podrás encontrar las cosas más extrañas o poco comunes, además de otras que sencillamente enloquecerás al verlas. Edificios enteros dedicados a esto del anime, el manga y los videojuegos, no en cualquier lugar.



MONTE FUJI (TOKIO)

El Monte Fujisan es uno de los lugares más solemnes e interesantes de la cultura oriental japonesa. Contando con millones de años de edad, este magnificente sitio significa "Montaña de la riqueza del samurái". Con una altura de 3.776 m, tiene un significado divino para los habitantes de Japón y es simplemente magnifico.



LA TORRE DE TOKIO

Terminada el día 14 de octubre de 1958, año 33 de la era Showa, e inaugurada el 7 de diciembre del mismo año, es una de las construcciones más imponentes e importantes de todo Japón, una respuesta ante la Torre Eiffel, de París, con la diferencia que ésta es 8.7 m más alta que aquélla, siendo la más grande de metal del mundo.



MATSUMOTO (NAGANO)

Un sitio mágico cubierto por nieve, en donde los deportes extremos como el esquí o el "*snowboard* " son practicados. Pero lejos de eso, es uno de los lugares más románticos del país, contando con campos de flores rojas y multicolores, uno de los lugares en donde tú y tu chica no pueden faltar.

MUSEO FOLCLÓRICO DE JAPÓN (MATSUMOTO)

En este museo no solamente te mostrará piezas y obras muy interesantes, sino que lograrás ver muchos usos y costumbres de la nación oriental, todo esto bellamente logrado con fotos e ilustraciones de cómo son, qué hacen y qué es lo que significa ser un japonés.

ZOOLÓGICO DE TOKIO (TOKIO)

El más antiguo de todo el país, además de ser aquel que alberga una cantidad exorbitante de especies diferentes, todas en perfecto estado, por supuesto. Ahora bien, estas especies también están rodeadas de mucha vegetación y clima de su hábitat, por lo cual podremos ver una especie de biosfera nueva en este sitio.

TEMPLOS TOKI-NO-K TOKI-NO-KANE (TOKIO)

Son los dos templos más famosos y visitados de la capital del país, exactamente sitios de oración y reflexión para este pueblo, con una estructura maravillosa y una arquitectura de ensueño.



EL CASTILLO HIKONE (HIKONE/ SHIGA)

Patrimonio nacional del país oriental y una de las construcciones antiguas más bellas de todas, el castillo Hikone se yergue imponente no sólo para mostrarnos la magnificencia que tuvo en la época feudal. Este monumento está ubicado en Nakasend , un sitio con dos rutas comerciales muy importantes. Sin dejar de lado que se encuentra aquí una de las zonas universitarias de Michigan, en Japón.

CASTILLO MATSUMOTO (MATSUMOTO)

Esta imponente mole se yergue en el valle de esta zona del país. Se dice que este hermoso y asombroso castillo fue una de las barreras principales para evitar las invasiones extranjeras. También, que el propietario fue un gran héroe en la época feudal, pero actualmente ya nadie lo sabe.



TORRE PORTUARIA DE CHIBA

Una construcción hermosa y realmente muy alta, completamente de vidrio. Un símbolo de la ciudad portuaria más importante de Japón, que nos enseña en dónde está la ciudad, cuál es la importancia de la pesca en el país y, sobre todo, es un sitio turístico genial.

PARQUE PUERTO DE CHIBA

Una de las zonas más hermosas de toda la región de Chiba y zona turística por excelencia en la playa, en donde se practica surf, paracaidismo; además, cuenta con canchas de tenis y zonas con césped para los refrigerios más románticos.



LA TRAVESÍA-EXCURSIÓN POR LA PLAYA Y EL OCÉANO DE CHIBA

Uno de los viajes más extravagantes y asombrosos de esta zona es sin lugar a dudas el viaje por playa y océano de Chiba, en donde no solamente se visita la costa de esta zona, sino también parte del mar de Tokio. Algo que te hace ver lo hermoso de estas playas, además de que si se renta con antelación, se puede disfrutar de bar y karaoke a bordo.

EL VIAJE DEL EDO PEQUEÑO EN HOSUKO (CHIBA)

Un viaje sin igual que nos lleva por los 500 m. de longitud del río Ono, que cruza por varias ciudades y distritos comerciales que van evolucionando con el tiempo; mejor dicho, con el transcurso del viaje nos permite ver la evolución de la era Edo, sus construcciones y pasar por todas las etapas de la reconstrucción hasta llegar a nuestros días. Un viaje que sin haberse planeado antes, se veía con naturalidad los monumentos y construcciones en constante cambio.

EL TOUR POR LA CIUDAD CHOSHI (CHIBA)

Esta ciudad está rodeada prácticamente por agua por todos lados, excepto por un par de sitios. En esta ciudad se aprecian varios puntos con agua dulce, en donde se puede pescar, y muchos otros en mar abierto para contemplar la flora y fauna marina de esta región. Con cursos y viajes apoyados de buceo, además de poder igualmente pescar, sencillamente es toda una aventura.

NAHA (OKINAWA)

Es tiempo de ir a la playa y que mejor que a la más famosa de todo Japón, en una de las 160 islas que comprende Okinawa. En este lugar se toma el sol, se ve a las chicas cómo se bañan en el mar, es decir, unas vacaciones de ensueño. Aquí, la mayor cantidad de los vacacionistas y bañistas nipones vienen con sus amigos a pasar un merecido descanso.



PARQUE NACIONAL AKAN (HOKKAIDO)

Una de las zonas más hermosas de Japón, se encuentra en la parte norte de este conjunto de islas, para ser más precisos en la isla superior. Aquí no sólo destacan los baños y aguas termales, sino también los bellísimos lagos nacidos de cráteres, además de sus regiones montañosas. Un deleite para el cuerpo y la pupila, pues este parque nació gracias a la intervención de un volcán.



PARQUE NACIONAL SHIRETOKO (HOKKAIDO)

Este lugar repleto de vida salvaje y una vegetación sin igual se extiende a lo largo de esta isla, al este de la región habitada de Hokkaido. Aquí solamente podemos llegar gracias a algún tour que se ofrezca a lo largo de mar Okhotsk, pues en la actualidad ya es un patrimonio del mundo por la vegetación y la vida salvaje que ahí se encuentra.

VIAJE Y GUÍA SOBRE EL LAGO TOYA (HOKKAIDO)

Un viaje sin precedentes, que te llevará a lo largo de un lago impresionante para llegar a las faldas del monte Usu, un volcán activo que nos ofrece aguas termales naturales, pesca y sobre todo la oportunidad de acampar bajo las estrellas.

EL ACUARIO DE OSAKA (OSAKA)

De una de las ciudades más pobladas y principales de este país, surge una atracción que de verdad es imperdible. El acuario cuenta con más de 5,000,000 de especies marinas diferentes, de distintas regiones del mar y con sus hábitats naturales reproducidos fielmente. Así, las especies no están solamente a gusto, sino también en las más óptimas condiciones. Simplemente insuperable.

Estamos conscientes que faltaron lugares, pero éstos son los que, si vas para el País del Sol Naciente, no puedes perderte.

Elric fuera.

LOST (2004)

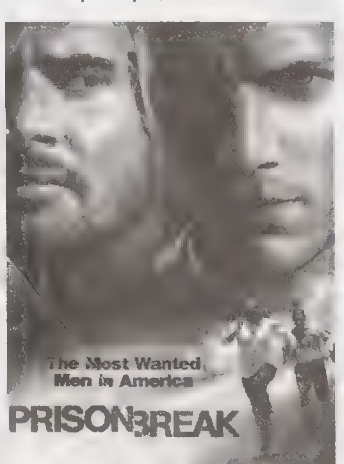
El vuelo de Oceanic Airlines, de Sydney a Los Angeles, se estrella en una isla a mitad de la nada, donde los sobrevivientes tendrán que afrontar varios conflictos para lograr sobrevivir. El punto fuerte de esta excelente serie es, sin lugar a dudas, el manejo de los tiempos, en primer lugar mostrándonos en flashback el pasado de Jack y compañía, y cómo el de cada uno de los "perdidos" determina la personalidad y el rol que juega en la historia.

Rodeado de misterios cada capítulo, la serie te mantendrá siempre con dudas y preguntas sin resolver, (¿Qué es *Dharma*?, ¿Quiénes son los otros?), pero cada vez todos estos misterios y cuestiones van conformando un inmenso rompecabezas que parece no tener fin, pero que poco a poco se descubrirá.



PRISON BREAK (2005)

Lincoln Burrows, acusado de haber matado al hermano de la vicepresidenta de los Estados Unidos, y sentenciado a muerte, es enviado a la temible Penitenciaria Estatal Fox River. Su hermano menor, Michael Scofield, seguro de que es inocente, decide elaborar un plan para sacar a Licoln de la prisión. Serie adictiva de inicio a fin, llena de acción y tal vez un guión en ocasiones demasiado forzado, te dejará con un sabor en los labios que querrás cada vez más y más, por lo que cumple al cien con su función principal, entretenerte.



DR. HOUSE (2004)

Sarcasmo, inteligencia y vicodin son las tres palabras que engloban al Dr. Gregory House, protagonista de esta serie. Capítulo tras capítulo, este aparente amargado doctor resuelve y diagnostica los casos más complejos de medicina que puedas imaginar, pero siempre limitando su contacto personal con el paciente y desconfiando de éstos, pues en propias palabras: "Todo el mundo miente". Con guiones extraordinarios, siempre con un humor negro te hará reír con cada inteligente frase, al mismo tiempo que reflexionar.



MALCOLM, EL DE EN MEDIO (2000)

Serie cómica que, desde su comienzo en nuestro país, logró adueñarse de asiduos televidentes, que gozan de las desventuras de Malcolm. Una madre histérica (Lois), un padre obsesivo (Hal), dos hermanos mayores irresponsables (Reese y Francis) y un hermano menor propenso al maltrato (Duiw), son los integrantes de la familia del superdotado pero inseguro Malcolm. Con situaciones tan diversas, esta familia de clase media baja no dejará de hacerte reír con sus ocurrencias y situaciones.



STAR TREK (1966)

La serie de ciencia ficción más importante de televisión, cuenta con cinco temporadas, once películas y miles de parafernalias alrededor de ella. Narra la continúa necesidad del ser humano de explorar nuevos mundos, viajando a donde nadie ha llegado antes. La tripulación del Enterprise, liderada por el Capitán James T. Kirk y el primer oficial, el Sr. Spock, junto con el Oficial Médico Leonard MacCoy, recorrerán el espacio en busca mundos desconocidos, descubriendo nuevas clases de vidas y civilizaciones.



FRIENDS (1994)



¿Quién podría olvidar las peripecias de Rachel, Ross, Chandler, Phoebe, Joey y Mónica, amigos inseparables que hacían de cada capítulo un rato de pura diversión? *Friends* presentaba diversas situaciones cómicas, donde la amistad, los triunfos, las derrotas y el amor eran las bases de cada episodio, y todo esto enmarcado en la ciudad de Nueva York. Tras el éxito de la serie, varios de los protagonistas han intentado sin mucho éxito incursionar en el cine, pero siempre podremos disfrutar de sus divertidas actuaciones en nuestra televisión.

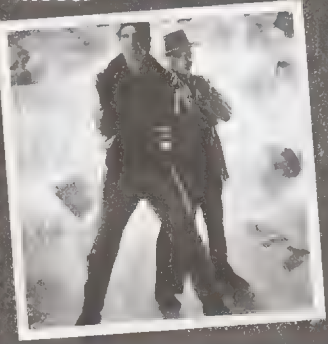
LOS AÑOS MARAVILLOSOS (1988)



Como Kevin dice, "crecer sucede en un latido". Nostálgica, *Los años maravillosos* narra la vida adolescente del tierno Kevin, y cómo, junto a su familia, enfrenta diversos problemas sociales y sucesos históricos ocurridos entre 1968 y 1973. Toda la serie está vista desde la perspectiva del protagonista, y narrada por el mismo pero ya como adulto, al lado de su fiel amigo nerd Paul, y en compañía de su amada Winnie Cooper, afrontarán los conflictos existenciales de cualquier adolescente, el amor, la familia, la sociedad, etcétera.

VIAJEROS EN EL TIEMPO (1989)

El científico Samuel Becket (Scout Bakula), debido a un error en sus experimentos de viajes en el tiempo, va saltando su conciencia de cuerpo en cuerpo a través del tiempo. Pero para lograr regresar a su cuerpo real y su tiempo, Sam tendrá que solucionar la vida de las personas en las que salta, para cumplir el destino de cada una de ellas. En esto no está solo, el almirante Al Calavicci, que como holograma, será quien lo guíe a cumplir sus cometidos y siempre con el apoyo de la computadora Ziggy.



LA FAMILIA MONSTERS Y LOS LOCOS ADDAMS (1964)

Series cómicas, que nos mostraban a dos familias muy peculiares. La primera formada literalmente por monstruos: Herman, Lily, El abuelo, Eddie y Marilyn, que nos deleitaban con sus hilarantes y bizarras ocurrencias. La segunda es una familia integrada por los extraños pero extremadamente simpáticos Homero, Morticia, el Tío Lucas, Pericles y la sarcástica Merlina, que con su extraño sentido de la vida lograron captar la atención del público aun hasta nuestros días.



BATMAN (1966)

Serie que tanto por su estética como por su ambientación setentera, y sin olvidar su tema principal, que todo mundo reconoce de inmediato, *Batman* se convirtió, junto con la actuación de **Adam West**, en un icono de la cultura pop. Con diálogos como "¡Santos batiproblemas, Batman!", un millar de gadgets en el baticinturón, como el batirepelente de tiburón o el propio batimovil, son elementos imborrables en nuestra memoria, que hacen de esta serie todo un clásico de la televisión.



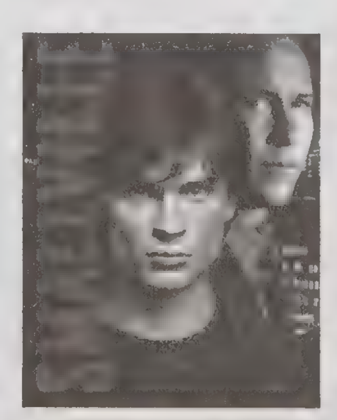
24 (2001)

Con la primicia de ser una serie en donde la acción transcurre en tiempo real, *24*, emitida por Fox, narra los hechos del agente federal especial, enfocado en evitar ataques terroristas en contra del estado, Jack Bauer, quien nos tendrá al filo del asiento. Punto interesante de la serie es la edición, pues en la pantalla podemos ver diferentes sucesos que transcurren al mismo tiempo, con escenas múltiples y toda esta acción acompañada de un reloj digital que nos recordará que la serie transcurre fiel al tiempo real.



SMALLVILLE (2001)

Un joven Clark Kent tendrá que lidiar con su vida adolescente y su pasado extraterrestre, para lograr enfocar su vida en el bien y utilizar sus habilidades para ayudar a proteger a los seres que quiere. Mucho antes de convertirse en la leyenda de Superman, *Smallville* nos narrará las aventuras de su álter ego y su vida escolar, con su familia adoptiva y su doloroso camino para convertirse en el héroe más poderoso y respetado del mundo. Actualmente la serie ha dado un giro total, y ahora el protagonista está conociendo a otros héroes y villanos del universo DC.



DIMENSIÓN DESCONOCIDA (1959)



Escrita y narrada por **Rod Serling**, *Twilight Zone* abordaba el terror, la fantasía y la ciencia ficción en diversos relatos, siempre con un final sorprendente. Serie que, por sus temáticas, y a pesar del tiempo, sigue gozando de gran éxito y aceptación, convirtiéndose así en una de culto y de referencia obligada en las nuevas series de ciencia ficción. Infaltable en tu colección, donde encontraremos una dimensión de sonido, visión, sueños de la mente; simplemente en una dimensión desconocida.

LA NIÑERA (1993)



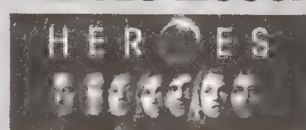
La querida y escandalosa Fran Drescher es la estrella de este programa, que nos cuenta cómo una chica judía de Queens se convierte por accidente en la niñera de tres pequeños (Maggie, Brighton y Grace), y enamorándose casi inmediatamente de su jefe, Maxwell Sheffield. Capítulo tras capítulo, además de unir a la familia Sheffield para que logren convivir felizmente, se enfoca en conquistar el corazón de su jefe, aunque en ocasiones por su carácter logra desesperar a cualquiera.

THE BIG BANG THEORY (2007)

Nunca como ahora las palabras *"geek"* o *"freak"* fueron tan representativas de una generación. *The Big Bang Theory* nos muestra a dos protagonistas (Leonard y Sheldon) influidos por la cultura pop, los videojuegos, los cómics, los avances tecnológicos y la ciencia ficción, desde un punto de vista cómico y divertido, acompañados de su nueva y sensual vecina, Penny. Y cómo, a pesar de su inteligencia, convivir con personas fuera de su entorno es casi imposible.



HEROES (2006)



Gracias a la popularidad de los cómics de superhéroes, llega a la pantalla chica *Heroes*, que nos presenta cómo personas comunes han desarrollado poderes sobrehumanos y cómo lidian con estas nuevas habilidades. Cuenta con la característica de ser narrada como un cómic, en la que varios y breves arcos argumentales de varios personajes se entrelazan en una sola historia. Los protagonistas tendrán que aceptar sus poderes y aliarse para un enemigo en común y lograr ser la esperanza que salvará al mundo entero.

X-FILES (1993)



Serie de ciencia ficción por excelencia, protagonizada por los agentes especiales del FBI. El siempre obsesivo Mulder y la inteligente Scully nos adentrarán en un mundo lleno de misterios y conspiraciones. Mulder, dedicado a investigar *los expedientes secretos X*. Vive con la obsesión de encontrar a su hermana menor, que fue secuestrada por extraterrestres en su niñez, aunque seguramente esto ya lo sabes. *X-Files*, convertida en serie de culto, marca un antes y un después en las series de televisión.

SERIES ANIMADAS

Por Alejandra Rivera Ríos

LOS SIMPSON

Sencillamente, la familia amarilla más famosa del planeta, que con sus cinco integrantes (el intrépido y bobo Homero, la paciente Marge, el muy travieso Bart, la inteligente Lisa y la sorprendente Maggie), y 20 temporadas repletas de una gran dosis de extrañas aventuras y enorme irreverencia, mofa y crítica a la sociedad norteamericana (e intervención de personajes famosos), le ha dado la vuelta al planeta, pues esta serie, creada por **Matt Groening** en 1989, se ha convertido en la animación norteamericana con mayores fans en la historia.



X-MEN

Estrenada en 1992 y producida por Fox y Marvel, siendo obra del famoso **Stan Lee**, trae a la pantalla chica las aventuras de los mutantes Charles Xavier, Tormenta, Wolverine, Cíclope, Jean Grey, Titania, Gambito, Bestia, Morfo y Júbilo. Es considerada una de las mejores de la historia tanto por buena animación como por su excelente desarrollo de trama, pues aborda buenas dosis de acción sin olvidar enfocarse en el complicado triángulo amoroso entre Cíclope, Jean y Wolverine.



TRANSFORMERS

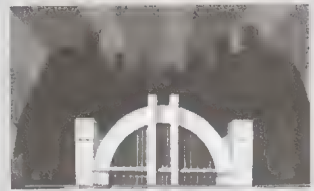
Creados por estadounidenses en 1984 y retomados después por los japoneses, *los Transformers* son robots extraterrestres con la habilidad de pensar y cambiar por sí mismos sin ayuda de humanos. Los Autobots luchan contra los Decepticons por la paz de la Tierra y el Universo, combate que se torna prácticamente infinito con muchas secuelas de la serie, cuya última versión fue la película animada en 2005. Además, cuenta con el patrocinio de Hasbro y Marvel, por lo que posee una amplia gama de juguetes.



CALABOZOS Y DRAGONES

Serie inspirada en el videojuego creado en 1983, en la que un grupo de chicos (Eric, el Caballero; Presto, el Mago; Sheila, la Acróbata; Hank, el Arquero; y Diana, la Ilusionista) se adentran en un mundo mágico, donde el Amo del calabozo es su guía, quien les proporciona armas para convertirlos en personajes y luchar contra el maléfico Vengador para así poder regresar a su hogar. La serie fue tan popular que cuenta con tres versiones coproducidas por Marvel Comics y TSR Inc.

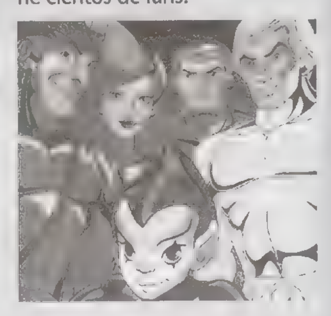
LOS SUPERAMIGOS



Une todos los superpoderes de los héroes norteamericanos más populares de los ochenta y tendrás la receta perfecta para derrotar al mal. *Los Superamigos*, serie también conocida como *La Liga de la Justicia*, integrada por Superman, la Mujer Maravilla, Acuaman, Batman y Robin, Los Gemelos Fantásticos y Linterna Verde, entre otros, combatía a La Legión del Mal, conformada por Lex Lutor, Bizarro, El Juguetero y Espantapájaros. Sin duda, una explosión de aventuras y acción, pues en cada temporada se integraban nuevos personajes, como el Guasón.

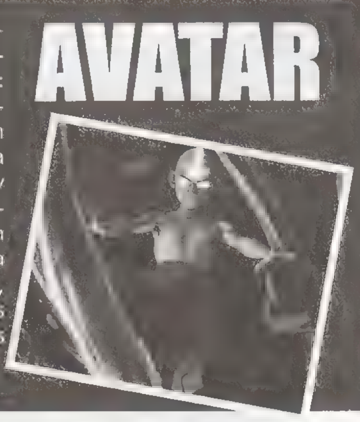
HALCONES GALÁCTICOS

"Vuelan con alas de plata, pelean con nervios de acero, parte metálicos, parte reales, esos son *los Halcones Galácticos"*. Rayo de Plata, Acerino, Acerina, Vaquero, Niño de Cobre, Halcón Vigía y Capitán Telescopio son criaturas que viajan a través del espacio hacia la galaxia del Limbo, defendiendo al Universo de monstruos y secuaces intergalácticos. También ambientada en el espacio y producida por Rankin/Bass en 1986, la serie de las aves metálicas tiene cientos de fans.



AVATAR

Aire, Fuego, Agua y Tierra: el Avatar es el mítico destinado y marcado por una flecha en su frente: el único que puede dominar todos los elementos para unirlos de nuevo junto con las tribus y acabar con el poderío de la nación del Fuego. Esta es la misión y travesía del legendario Aang, acompañado por Katara y Sokka. La animación de esta serie norteamericana, estrenada en 2005 y producida por Nickelodeon, es excelente, con innovadores técnicas que resaltan las escenas de pelea y artes marciales.

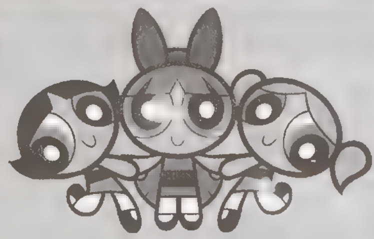


LOS PITUFOS

Pitufina, Papá Pitufo y el malvado Gárgamel son algunos de los personajes más memorables de las series de los ochenta. *Los Pitufos* fueron credos en 1958 por el dibujante **Pierre Culliford**, el mítico "Peyo", pero fue hasta la década ochentera que se hicieron populares gracias a su serie animada, donde los duendecillos azules de diferentes personalidades viven en una pequeña aldea medieval ayudando a otras criaturas y huyendo del malvado Gárgamel y de su gato Azrael. Estas aventuras contaron con más de 400 episodios.



LAS CHICAS SUPERPODEROSAS



¡Azúcar, flores y muchos colores! De esta mezcla nació un trío representante de una nueva generación de superhéroes: las chicas coquetas, lideradas por la inteligente Bombón, la tiernísima Burbuja y la explosiva Bellota, quienes son niñas dispuestas a combatir el crimen y las fuerzas del mal que amenacen Saltadilla, como el malo, aunque simpático, Mojo Jojo, su principal rival. Esta serie, creada por **Craig McCraken**, abrió la barra de los Cartoon Cartoons en 1998, y actualmente hay cientos de productos con estas populares chicas.

BOB ESPONJA



Vive en una piña debajo del mar, su cuerpo absorbe sin estallar... la historia de la risueña y muy tierna esponjita cuadrada que trabaja en el Cangrejo Cascarudo preparando cangre-burguers y molestando a Calamardo, ya cuenta con más de cien episodios y una película. Creada por el biólogo **Stephen Hillenburg**, es una serie muy cómica transmitida por Nickelodeon, que ya lleva 10 años al aire, pues aunque a ratos parece absurda, maneja un humor muy sano y divertido.

BRAVESTARR

Fue una serie creada simultáneamente junto con una colección de figuras de acción en 1987, que narra las aventuras del vaquero espacial BraveStarr: un hombre dotado con vista de halcón, fuerza de oso, agilidad de puma y oído de lobo, capaz de defender al planeta Nuevo Texas. Obra de **Donal Kushner** y **Peter Locke**, fue la última serie animada producida por Filmation & Group W Productions, considerada como la más creativa de esta casa productora desde su anterior éxito.



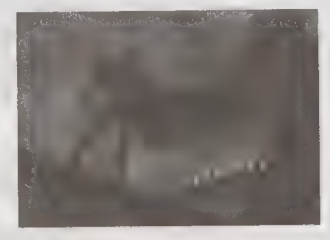
TEEN TITANS

Son un equipo de superhéroes adolescentes, algunos ayudantes de famosos ídolos como Robin, compañero de Batman, y otros nuevos personajes que no tenían relación con otros héroes, como; Terra, Cyborg, Raven, Starfire y Beast Boy El equipo tiene sus cuarteles generales en la Torre Titán (un edificio con forma de T). Esta serie estadounidense, que retoma a los clásicos y fue transmitida por Cartoon Network en 2003, es una de las animaciones más recientes sobre superhéroes que se han hecho.



BATMAN ANIMADO

La serie animada del caballero de la noche, fue transmitida en 1992 y resultó tan popular que ganó dos premios Emmy y tuvo otras dos secuelas en 1997. Esta serie cuenta, con un toque fresco, las aventuras del superhéroe de DC Comics en su lucha contra el Guasón, el Pingüino, Gatúbela y demás villanos de ciudad Gótica en compañía de Robin. Su característico diseño de personajes es literalmente cuadrado, pero la animación es de muy buena calidad.



DARIA

La la la la la... dices que soy tenebrosa y melancólica... bueno, si no te parece, demándame... La reina adolescente del pesimismo, cinismo, el sarcasmo y el ingenio negro llegó con su propio show a la pantalla chica de MTV en 1997, luego de darse a conocer por sus ácidos comentarios en el programa de Beavis y Buthead. Creada por **Glenn Eichler** y **Susie Lewis Lynn**, Daria vive rodeada de gente ignorante y superficial, pero a ella le encanta diferenciarse de los demás. Es una de las series con mejor guión de los últimos años y una de las pocas producciones animadas del canal musical.



DEFENSORES DE LA TIERRA Y LA FAMILIA BIÓNICA

Los Defensores de la Tierra son un grupo conformado por Mandrake, el mago, Flash Gordon, El Fantasma, Lotario y sus respectivos hijos, quienes combaten al malvado Ming "El Despiadado". Estrenada en 1986 por Marvel Productions, se distinguió de las otras series de héroes por su estilo de unión familiar que reflejó el *american way of life* en sus aventuras, como la también famosa *Familia biónica*, que en 1987 abordó la misma temática, cuando el agente de la CIA Jack Bennett y su familia de seis integrantes se convierten en Bionic Six y protegen a la humanidad de la malvada organización Scarab.



SPIDERMAN

AND HIS AMAZING FRIENDS

Junto a Estrella de Fuego y el Hombre de Hielo (integrante de los X-Men), Spiderman combate el mal y a los villanos como el Duende Verde a lo largo de 36 episodios, mientras también es un estudiante universitario. Esta animación de Marvel Comics, estrenada en 1981, aunque dista mucho de las aventuras relatadas en el cómic y es mucho más infantil que éstas, es de calidad y presenta una historia alternativa sobre estos tres superhéroes.



LAS TORTUGAS NINJA

Leonardo, Rafael, Miguel Ángel y Donatello son un grupo de cuatro simpáticas e inteligentes tortugas adolescentes mutantes que combaten el crimen (bajo la tutela del maestro Splinter) con artes marciales y adoran la pizza. Estos personajes, trasladados a la televisión en 1987 por Murakami-Wolf-Swenson Film Productions, y transmitidos por CBS, llevan su nombre en honor a artistas del Renacimiento. La serie contó con 10 temporadas y casi 200 episodios



THUNDERCATS

¡Thunder, thunder, thundercats! Leon'O "el Señor de los Thundercats", Chetara, Pantro, Tigro, Felino y Felina y Snarf, son los felinos cósmicos, una raza de gatos provenientes del planeta Thundera, que al ser destruido, los hace huir hacia el Tercer Planeta. Moon Ra y los Mutantes son los villanos, que quieren desplazarlos por órdenes de Mumm Ra.



También producida por Rankin/Bass, en 1983, esta serie es todo un clásico que incluso cuenta con una línea de ropa.

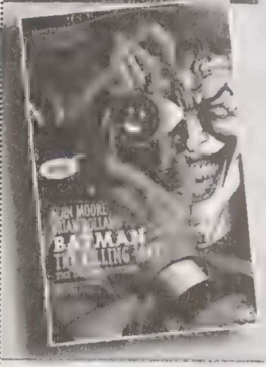
LAS SAGAS DE CÓMICS QUE NO TE PUEDES PERDER

KINGDOM COME

De los pinceles de **Alex Ross** y el guión de **Mark Waid**, nos llega una visión algo negativa del futuro del Universo DC, donde Superman se ha retirado después de una tragedia, hasta que una catástrofe nuclear y un conflicto entre héroes, superhéroes y villanos desencadena algo que podría bien ser el juicio final.



KILLING JOKE



Escrita por **Alan Moore** y dibujada por **Brian Bolland** en 1988, es considerada una de las obras que definen a Batman como lo conocemos actualmente. La historia relata un posible origen para el Joker, y enfrenta a Batman a la posibilidad de que todos los seres humanos están a "un mal día" de volverse tan locos como el Joker.

WORLD WAR HULK

El evento Marvel del 2007. Siguiendo los talones de *Civil War*, en esta ocasión presenta una amenaza común para la Tierra: Hulk como el líder de una raza guerrera, que busca venganza contra la humanidad.



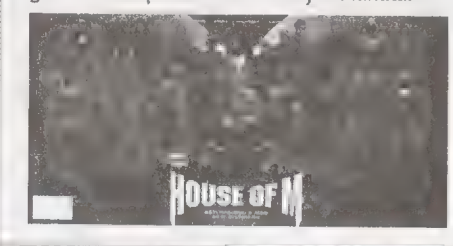
300

Miniserie de **Frank Miller**, publicada en 1998, que sigue los eventos de la Batalla de las Termopilas desde el punto de vista de Leónidas de Esparta, es una de las mejores obras del autor.



HOUSE OF M

Escrito por **Brian Michael Bendis** en el 2005, esta miniserie presenta un mundo dominado por Magneto y los mutantes, creado gracias a los poderes de la Bruja Escarlata.



CRISIS EN LAS TIERRAS INFINITAS



Considerado el primer maxi-evento de DC, en 1985, relata la destrucción del multiverso a manos del antimonitor, haciendo que la historia del universo DC comenzara desde cero.

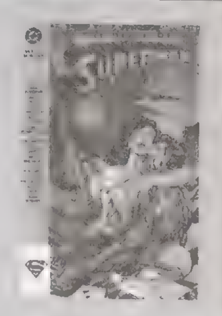
GOD LOVES, MAN KILLS



Publicada en 1982 y escrita por **Chris Claremont**, esta novela gráfica presenta la lucha de los X-Men contra el Reverendo William Stryker, que desea usar los poderes del profesor Xavier para matar a todos los mutantes, como un acto de justicia divina.

DEATH OF SUPERMAN

En 1992, DC hizo lo impensable, matar a Superman. En una maxiserie que abarcó la Liga de la Justicia y todos los títulos de Superman. El héroe se enfrenta a Doomsday, un alien destructor, deteniéndolo a puertas del Planeta a costa de su propia vida.



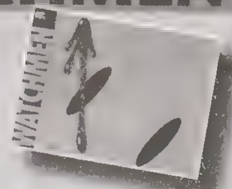
MARVELS



También de Alex Ross, pero escrita por **Kurt Busiek**, explora el pasado del Universo Marvel visto por un hombre normal que es testigo de todo, desde la creación de la primera Antorcha Humana en 1939, hasta la trágica muerte de Gwen Stacy.

WATCHMEN

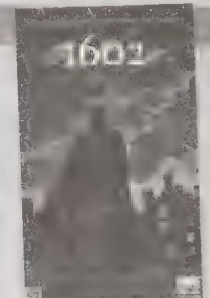
Obra máxima de **Alan Moore**, que presenta lo que ocurriría con los vigilantes enmascarados si existieran en nuestro mundo. Oscura, controversial y con un final verdaderamente escalofriante, ningún fan del arte secuencial debe perdérsela.



RED SON

Escrito por **Mark Millar** en el 2003, contesta la pregunta: "¿Qué habría pasado si Superman hubiera sido criado en la Unión Soviética?", mostrando al héroe como un hombre dedicado completamente a la causa del comunismo a lo largo de tres partes.

1602

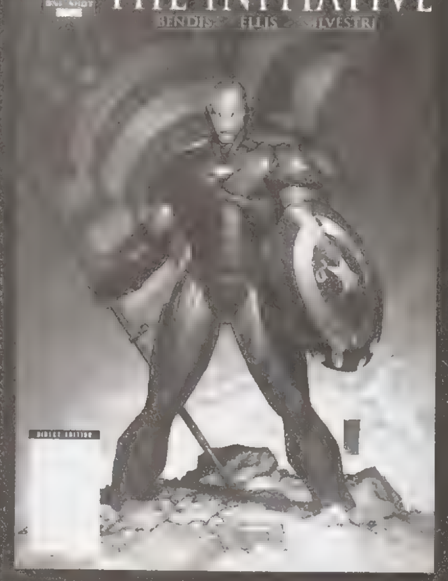


Escrita por **Neil Gaiman**, esta miniserie nos presenta un universo Marvel alterno que ocurre en el año 1602, donde los mutantes son perseguidos como brujas, Daredevil es un bardo ciego y el Vaticano tiene el martillo de Thor.

CIVIL WAR

El gran evento de Marvel para el 2006 y el 2007, escrito principalmente por **Mark Millar**, pone a los superhéroes en bandos opuestos cuando el gobierno decide que se necesita un registro de todas las identidades de las personas con poderes para que queden bajo su control.





CINTAS DE CÓMICS QUE DEBES VER

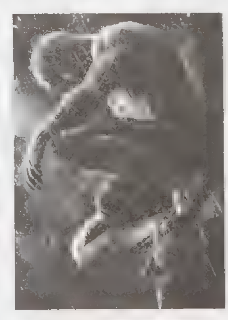
Por Ernesto Olicón

BATMAN



Seis Películas. Las primeras dos, bastante decentes (con **Jack Nicholson** haciendo uno de los Guasones más memorables). Las siguientes dos, un tanto chafas. Las últimas dos, objetos de culto. El hombre bajo el manto del murciélago ha encontrado en el cine un nicho interesante, que le ha permitido aumentar tanto su leyenda como la de **Heath Ledger**.

SPIDERMAN



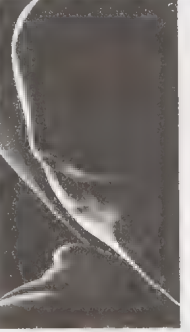
Peter Parker llegó al cine con tres poderosas armas: efectos especiales, una legión de fans ansiosos de ver al arácnido y, por supuesto, **Kirsten Dunst**. Además, El Duende Verde, Doctor Octopus, Sandman y un intento de Venom. No es una película brillante, pero no podemos olvidar las emociones que nos trajo ver balancearse al Hombre Araña por Nueva York.

IRONMAN



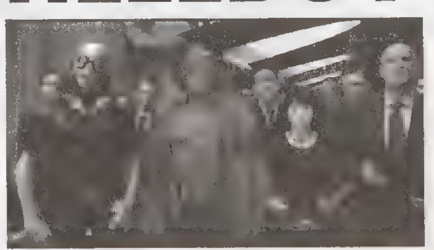
Tony Stark es un millonario que ama derrochar su fortuna (**Robert Downey Jr**). Efectos de peso, con una historia que, al parecer, nos habla del comienzo en cine de la saga *Avengers*. Muy disfrutable, sobre todo cuando tienes a **Black Sabbath** en la banda sonora.

SPAWN



El guardián infernal tuvo su aparición cinematográfica en 1997. Acción a caudales, respetando lo más posible el argumento básico de **Todd McFarlane**. Efectos especiales sorprendentes y actuaciones realmente decentes. Una joya del cine de historietas, que para el público en general pasó desapercibido, pero no para los fans del arte secuencial.

HELLBOY



Guillermo del Toro decía que de pequeño los monstruos lo acosaban, hasta que decidió ser su amigo. Qué mejor prueba de dicha amistad que rendirle honores al mismo hijo del demonio. Criado por el ejército, este pequeño diablillo hace de las suyas en una cinta recomendable, pues lo tiene todo. Un argumento sólido, efectos especiales, gritos y sombrerazos.

SIN CITY



Es difícil mantener el estilo visual de una historieta en cine. **Robert Rodríguez** lo logró, no sólo mantiene la estética oscura de la ciudad del pecado, también recrea su crudeza. En un mundo tirado a la perdición, por qué no mantener la crueldad con la que se vive y muere. Despreciada por la crítica, amada por los seguidores de la historieta. No se puede tener todo en la vida.

V DE VENGANZA



"Los gobiernos deben temer a su pueblo". No al revés. Así siempre con las tiranías. Eso deja esta superproducción hollywoodense basada en la obra de **Alan Moore. Natalie Portman** y **Hugo Weaving** hacen temblar al poder, en un mundo donde la opresión es ley y la libertad una vaga esperanza.

X-MEN



Una de las películas de historieta que mejor cumple sus propósitos. Al menos, hasta la segunda parte. Efectos impresionantes, una historia decente y personajes entrañables. Una lección de cómo adaptar una historia complicada (por la multitud de protagonistas) y hacer dinero en el camino.

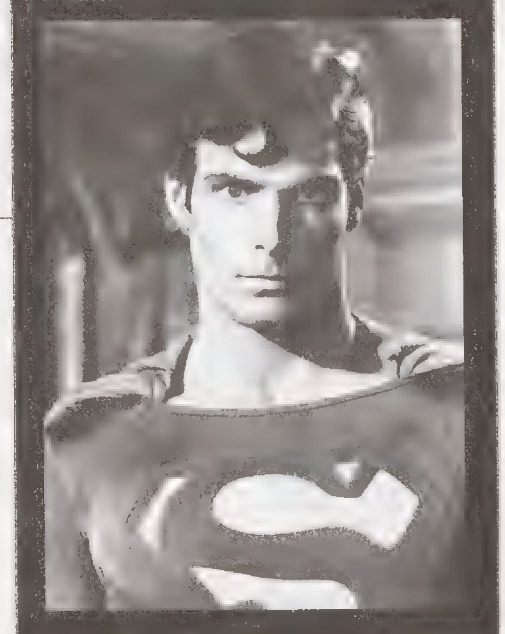
CONSTANTINE



Si no fuera por Neo, esta sería una de las cintas más célebres de **Keanu Reeves**. Un buen reparto, que tiene entre sus estelares al marido de **Gwen Stefani**. Nunca te habías imaginado, así, la batalla entre los ángeles y los demonios. Efectos de primera, una historia envolvente y, por supuesto, la suficiente sangre en pantalla para atraer audiencias.

SUPERMAN

El Hombre de Acero llegó al cine en una cinta memorable. En su poder no sólo tiene la habilidad de volar. También controla hasta el tiempo. Escenas que se han vuelto memorables en la historia de Clark y Luisa. Del intento de **Brian Synger**, mejor ni hablamos. Hay que proteger el honor.



Héroes y Villanos de Cómics: Dúos Inseparables

Por Adalisa Zárate

Batman – Joker

Tras ver a sus padres morir a manos de un ladrón, Bruce Wayne juró luchar contra los criminales y entrenó para lograr esa meta, hasta volverse Batman. Pero aun cuando ha logrado mantener a Ciudad Gótica medianamente a salvo, nunca ha vencido del todo al Joker, un psicópata con una sonrisa perenne, dedicado al caos y a la destrucción, cuyo origen es un misterio hasta para él mismo. El Joker ha causado muchas pérdidas para Batman, asesinando a Jason Todd, el segundo Robín, y a la esposa del Comisionado Gordon, además de dejar paralítica a Batgirl.

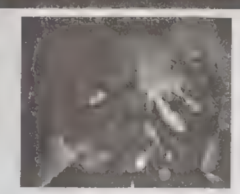


Cuatro fantásticos – Dr. Doom



Reed Richards, Sue Storm, Ben Grimm y Johnny Storm obtuvieron sus poderes al ser bombardeados por rayos cósmicos y decidieron usarlos para proteger a la humanidad. Pero su mayor enemigo provenía de mucho antes que tuvieran poderes, en la forma de Víctor Von Doom, el gobernante de Lavteria, mejor conocido como Doctor Doom, quien odia a Reed por causar el accidente que deformó su rostro. Desde entonces, aun cuando Doom posee su país para gobernar, siempre tiene tiempo para intentar acabar con los *Cuatro Fantásticos.*

Capitán América – Red Skull



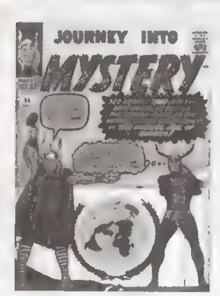
Durante la Segunda Guerra Mundial, Steve Rogers fue voluntario para un programa secreto conocido como el Programa del Súper Soldado, que lo trasformó en el hombre más perfecto posible, y el símbolo de América para las tropas, el Capitán América, y durante toda su carrera ha luchado contra hombres que se hacen llamar Red Skull. El primero fue un nazi, el segundo un comunista y el tercero un robot con la mente del primero. Su odio por el Capitán América es tan grande, que Red Skull fue quien orquestó la muerte de Steve Rogers.

X-men – Magneto



Los mutantes, humanos con superpoderes causados por una mutación genética, son odiados y temidos por el resto de los habitantes de la Tierra, causando dos facciones muy notorias. La primera, guiada por el Profesor Xavier, son los X-Men, un grupo de mutantes dedicados a proteger a la humanidad y fomentar las relaciones homo sapiens/ homo superior. La segunda, guiada por Magneto, el amo del magnetismo, sólo busca acabar con los seres humanos, aunque en ocasiones han llegado a trabajar juntos, cuando el bienestar de todos los mutantes de la Tierra se ve en peligro.

Thor – Loki



Odín decidió enseñarle una lección de humildad a su hijo Thor, forzándolo a vivir como un ser humano débil y medio cojo llamado Donald Blake. La lección funcionó demasiado bien, pues cuando se le dio acceso parcial a sus habilidades mediante Mnjolir, Thor decidió ser el protector de los mortales contra cualquier amenaza, incluso uniéndose a los Vengadores. Loki, por su parte, siempre odió a su medio hermano, y por tanto ha buscado cómo destruirlo, lo cual lo llevó directamente a convertirse en uno de los villanos más peligrosos del universo.

Daredevil – Kingpin

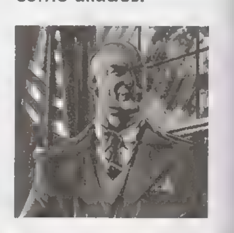


Matt Murdock fue cegado cuando era niño por un barril de desechos tóxicos que le concedió un sentido de radar que funciona tan bien como la vista. Decidido a luchar contra la injusticia, de día es abogado, pero de noche es Daredevil, protector de Hell's Kitchen. Lamentablemente, esto lo pone en directo antagonismo con Wilson Fisk, el Kingpin, el líder indiscutible del crimen organizado de New York. Fisk conoce la identidad de Murdock, pero se guarda el secreto para cuando realmente lo necesite.

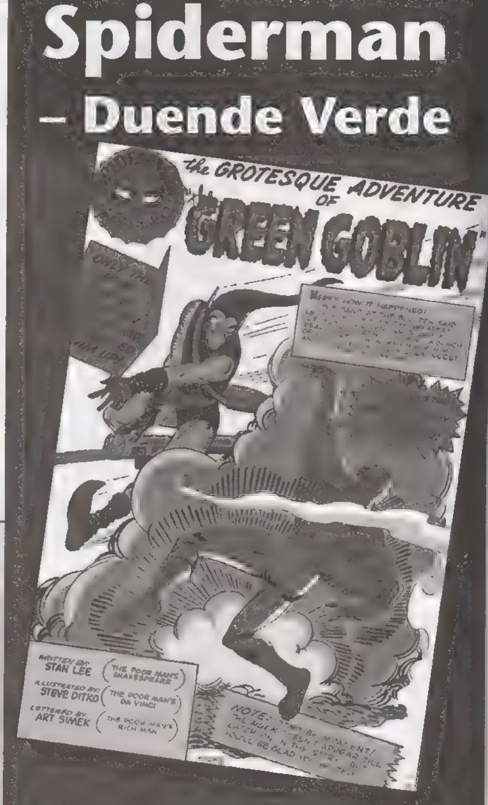
Superman – Lex Luthor



Kal-El fue enviado a la Tierra por sus padres para que escapara de la destrucción de su natal Krypton. Aquí, tras ser criado por los Kent en Kansas, descubrió que el sol amarillo le daba superpoderes y decidió luchar por la justicia. Lex Luthor, en cambio, es un hombre que se levantó de la pobreza mediante su inteligencia y su crueldad, y cuando Superman se negó a trabajar para él, decidió destruirlo. Desde entonces, los dos han sido antagonistas, pero cuando la Tierra está en peligro, llegan a trabajar como aliados.



Spiderman – Duende Verde



Peter Parker fue mordido por una araña radioactiva que le dio los poderes de un arácnido. Tras el asesinato absurdo de su tío Ben, decidió usar esas habilidades para el bien. Por su parte, Norman Osborn era un genio millonario que inventó un suero especial capaz de darle súper fuerza, pero también lo dejó completamente loco. El Duende fue uno de los primeros villanos de Spiderman, desde *Amazing Spiderman #14*, y el causante de una de las mayores tragedias del héroe al asesinar a Gwen Stacy.

PERSONAJES EMBLEMÁTICOS DEL CÓMIC

WOLVERINE

Uno de los personajes más fuertes de *X-Men*, sobre todo gracias al auge de las versiones fílmicas. Las características que posee son su recuperación rápida (no importa la magnitud de la herida, siempre se recupera), fuerza, agilidad y obviamente sus garras. Todo su cuerpo tiene Adamantium, el metal más poderoso, debido a unos experimentos militares que hicieron con él. Sobre su pasado, existen muchas teorías y no es desconocido que amó profundamente a Jean Grey.



DARKNESS WITCHBLADE



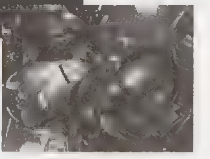
Personaje creado en 1995 por **Marc Silvestri**, **David Wohl**, **Brian Haberlin**, **Christina Z** y **Michael Turner**. Su cómic tuvo una serie de televisión que se estrenó en 2001, además de que fue adaptado por los japoneses a una versión anime y manga. Desde hace varios años atrás, una mujer es la elegida para portar el arma Witchblade, desde Cleopatra hasta Juana de Arco. En la actualidad, la más famosa es la policía neoyorkina Sara Pezzini.

PUNISHER



Personaje con habilidades en el manejo de todo tipo de armas, posee gran resistencia al dolor, es muy inteligente y ágil. Su creador, **John Romita**, y el dibujante **Ross Andru**, lo califican de antihéroe por ser frío, salvaje, sin sentimientos, que mata sin piedad. Es capaz de torturar, amenazar y secuestrar sin remordimientos, pero esto lo hace para buscar venganza por la muerte de su esposa e hijo.

IRONMAN



Este famoso personaje de Marvel Comic, que fuera director de *S.H.I.E.L.D*, hizo su primera aparición en *Tales of Suspense* número 39, en 1963. El hombre que se oculta debajo del disfraz es Tony Stark, un empresario muy rico que creó a este héroe primero para salvarse de un ataque al corazón. Es famoso por ser egocéntrico, mujeriego y, por supuesto, muy inteligente. Financió a los Avengers y es uno de sus fundadores.

HULK



El hombre increíble pertenece a Marvel Comic, nació en 1962 de la imaginación de **Stan Lee** y **Jack Kirby**, siendo hasta el momento uno de los personajes con más importancia en el mundo del cómic. Fue invitado a participar en *Fantastic Four* y tiempo después se volvió fundador de los Vengadores. Durante una prueba, el doctor Bruce Banner se convirtió en la Amenaza Verde, llamado así porque muchas veces no es capaz de controlar su naturaleza violenta.

SILVER SURFER



Proviene de los *Cuatro Fantásticos*, de 1966 para el número 48 de Marvel Comic. Es creación de Jack Kirby y Stan Lee. Norrin Radd (Silver surfer), un astrónomo que se ve involucrado por mala suerte con Galactus, termina ayudándolo a buscar planetas que éste ser de gran poder pueda devorar. Para lograrlo, le concedió su tabla de surf, así como un aspecto plateado en todo el cuerpo, junto con poderes inimaginables.

LUISA LANE



Esta chica la vimos por primera vez en 1938, es una reportera que trabaja para el diario El Planeta, junto con su colega Clark Kent (Superman), con quien tendrá un romance al pasar el tiempo (claro que ella al principio no sabía quién era él en realidad), y después se casaron. Se convirtió en la pieza más importante para el superhéroe, es inteligente, astuta y siempre anda en el peligro.

VENOM



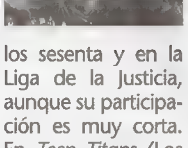
Fue creado en los ochenta para Marvel Comic, por **David Michilinie** y dibujado por **Todd McFarlane**. Es uno de los más peligrosos enemigos que tiene Spiderman, se puede camuflar de forma limitada y no ser detectado por el sentido arácnido de su enemigo. En realidad es un simbionte que al principio poseyó a Peter Parker, hasta que se unió a Eddie Brock, aprovechando el gran odio que siente por el arácnido.

EMMA FROST



Otra de las creaciones de Marvel Comics, una chica bastante sexy que se le vio por primera vez en 1980. Posee habilidades de telepatía y cambia la piel de su cuerpo en diamante, además de que siempre viste de blanco con muy poca ropa. Entró en la saga X-Men como directora del instituto y tuvo un romance con Cíclope, cuando éste se distanció por problemas con Jean, siendo que antes era integrante del Club de Fuego Infernal (grupo de villanos mutantes que anhelan el mundo entero).

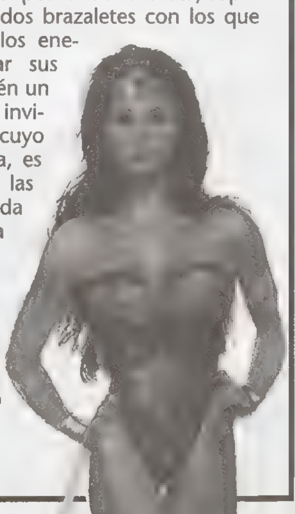
ROBIN



El superhéroe que todos conocen como el fiel compañero del Caballero de la noche, desde 1940. Tiene participaciones en toda la historia de Batman, en cómics, películas, en la serie animada, en la de televisión que salió en los sesenta y en la Liga de la Justicia, aunque su participación es muy corta. En *Teen Titans* (Los jóvenes titanes), es el líder del grupo.

WONDER WOMAN

Su creador es **William Moulton Marston**. Esta mujer posee fuerza bruta, súper velocidad, tiene dos brazaletes con los que se defiende de los enemigos al desviar sus ataques, y también un látigo y un avión invisible. Esta chica, cuyo nombre es Diana, es la princesa de las amazonas, enviada para proteger a la humanidad. En algunas historias se le ha ligado románticamente con Superman, cuando Lane no está cerca.



Por Lobo

DE TODO UN POCO DEL CÓMIC

GARFIELD

Publicación: 19 /junio/1978
País: Estados Unidos

Cínico, poco sociable, flojo y tragón. No, no es Homero Simpson, es *Garfield*, creación del dibujante **Jim Davis** y que ha sido el gato más famoso de las tiras cómicas, desde hace más de 30 años. Garfield odia los lunes y hacer dieta, goza con el sufrimiento del cachorro Odie y, sobre todo, disfruta de arruinar la vida de su dizque "amo", el perdedor John Arbukle. Doce especiales para televisión, una serie animada y dos películas live action, confirman que *Garfield* sigue siendo tan popular como en los ya lejanos setentas.



MAFALDA

Publicación: 29/septiembre/1964 hasta 1973
País: Argentina

"El mundo está enfermo, le duele el Asia". Frases como éstas fueron dichas por la idealista y aguda *Mafalda*, hace más de 40 años, y es triste comprobar que, hoy en día, siguen tan vigentes como en la época en que el caricaturista **Joaquín Salvador Lavado (Quino)**, creara a esta simpática niña, quien, junto con sus amigos Felipe, Susanita, Manolito, Miguelito y Libertad, criticaban un mundo que en esa época parecía estar siempre a un paso del precipicio. "Creo que hoy ya hemos dado un paso adelante", diría Mafalda.



TIN TIN

Publicación: 1928 a 1976
País: Bélgica

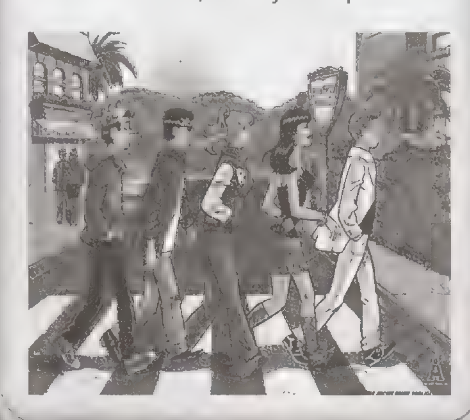
Quizá *Tin Tin* sea el personaje europeo más reconocido a nivel mundial, cuyas historias hoy se siguen reeditando. Este juvenil reportero con apariencia de niño, junto con su fiel perro Milu, ha corrido aventuras en todas partes del mundo y es justo reconocer que su creador, el belga **Georges Remi (Hérge)**, se documentó perfectamente sobre la cultura de los países que *Tin Tin* visitó. Historias llenas de aventura y emoción, en lugares exóticos, son la mejor carta de presentación para disfrutar *Las aventuras de Tin Tin*.



ARCHIE

Publicación: 22/diciembre/1941
País: Estados Unidos

El adolescente más longevo del cómic tiene su residencia en Riverdale y se llama Archie Andrews, el pelirrojo pecoso, siempre enamorado de la vanidosa Verónica y, a la vez, objeto del afecto de la linda Betty Cooper. Archie y su pandilla han sabido adaptarse a las diversas épocas, pasando de los inicios del rock, a los sicodélicos setenta, hasta formar parte de la Generación X, quienes aceptan incluso el ridículo y pasado de moda sombrerito del narizón Torombolo. Sin duda, aún hay *Archie* para rato.



LA FAMILIA BURRÓN

Publicación: 1948
País: México

Creados por el maestro **Gabriel Vargas** en la época que los personajes de barrio, al estilo *Nosotros los pobres*, "eran lo de moda". Los "Burroncitos" son el reflejo de una sociedad pobre pero luchona, que siempre intentan ayudar –y a veces fregar– al prójimo. La siempre "argüendera" Borola es el claro ejemplo del mexicano que critica todo, pero no soluciona nada, y su familia, compuesta por el señor Regino, y sus hijos Macuca, Reginito y Foforito, parecen regir sus vidas por la máxima: "¿A qué le tiras cuando sueñas, mexicano?"



MEMÍN PINGUÍN

Publicación: 1945
País: México

La imaginación de la maestra **Yolanda Vargas Dulché** y los trazos de **Sixto Valencia Burgos** nos regalarían en 1945 uno de los personajes más entrañables de la historieta mexicana, *Memín Pinguín*, el divertido chamaco de piel de ébano y corazón blanco, que ha hecho llorar y reír a sus lectores por décadas. Personajes tan entrañables como su "Ma Linda", el peleonero "Carlangas", el niño rico, Ricardo, y el pobre carpinterito Ernesto, son sólo parte del "universo" del pelón Memín, cuya trama nos demuestra lo que debe ser una buena historieta hecha con oficio.



KARMATRÓN Y LOS TRANSFORMABLES

Publicación: 1986 a 1991
País: México

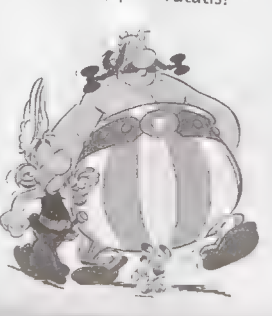
A mediados de los ochenta haría su aparición una de las últimas historietas de autor que pudo mantenerse por seis años en el gusto del público. A través de las páginas de este cómic, no sólo disfrutábamos de las aventura del joven príncipe Zacek, quien se transformaba en el poderoso Karmatron para luchar contra el malvado emperador Asura, sino que su autor, **Óscar González Loyo**, nos presentaba temas variados como esoterismo, contactos extraterrestres e incluso lecciones de dibujo. Sin duda, uno de los últimos clásicos del cómic mexicano.



ASTÉRIX, EL GALO

Publicación: 1961 al 2006
País: Francia

Durante la ocupación del Imperio Romano en Europa, sólo un grupo de irreductibles galos ofrecía resistencia, gracias a la pócima mágica que les daba súper fuerza. Un argumento ridículo, sin duda, y eso es lo maravilloso de *Astérix*, obra del argumentista **René Goscinny** y el dibujante **Albert Underzo**. El pequeño pero valiente Astérix, el gordo pero bonachón Obélix, y el resto de la aldea gala, nos hacen pasar momentos hilarantes al lidiar con personajes reales, como Julio César y Cleopatra. Esta sí que es una manera divertida de aprender historia, ¡Por Tutatis!



EL SANTOS

Publicación: 7/Mayo/1989
País: México

Reflejo de los peores defectos de la sociedad, perdón, sociedad mexicana, el Santos, creación conjunta de los caricaturistas **José Ignacio Solórzano (Jis)** y **José Trinidad Camacho (Trino)** se volvió, en poco tiempo, en todo un icono de la crítica social, ácida y sin concesiones. La Tetona Mendoza, el Cabo y el Peyote Asesino son, por así decirlo, "compañeros en el crimen" del Santos, el peor héroe mexicano y que, sin embargo, tiene una gran cantidad de seguidores, quizá porque es bueno saber que siempre hay alguien peor que uno, ¿no?

LA CASTA DE LOS METABARONES

Publicación: 1998 al 2003
País: España

Una obra única, mezcla del mejor drama de las tragedias griegas con la ciencia ficción más pura. A través de ocho historias, se nos presentan las crónicas de los Castaka, guerreros despiadados que se rigen por su propio código –o la falta de uno– en una historia épica, producto del genio desquiciado del chileno **Alejandro Jodorowky**, y que sólo pudo ser traducido en viñetas, con una alta calidad gráfica, por el genial dibujante argentino **Juan Jiménez**. De lectura obligada para los amantes de las buenas novelas gráficas.

SNOOPY (PEANUTS)

Publicación: Octubre/1950
País: Estados Unidos

Snoopy, a pesar de ser un perro, es el claro reflejo del anhelo de cualquier ser humano por salir de su rutinaria vida, ya sea imaginándose como un famoso abogado, el jefe de un grupo de "pájaros-scout" o el "As de la Primera Guerra Mundial" en constante lucha contra el Barón Rojo. Él es el perfecto opuesto de su dueño, el pesimista Charlie Brown y quien pone la "sal y la pimienta" en la tira cómica *Peanuts*, sobre todo al pelear con su "amada" Lucy. En verdad que Snoopy le ganó a su creador, el dibujante **Charles Schulz**, la inmortalidad.



GOJI, UN DRAGÓN CON ANGEL

Publicación: 2004 a 2007
País: México

Angel Princess deberá capturar a siete demonios que llegaron a nuestro mundo, a través del Espejo de Pandora, con ayuda de Goji, un poderoso guerrero psicomante, cuyo espíritu habita en el interior de un dragón de peluche. Para colmo, Goji es un pervertido que parece más interesado en verla en ropa interior que en atrapar a los demonios fugitivos. Con argumento de **Arturo Vázquez "Lobo"** y dibujo de **Edgar Manjarrez**, *Goji* es una historieta más que se apuntó a la moda de cómic estilo manga, con buena aceptación por parte del público.



LAS PELÍCULAS DE ANIMACIÓN QUE TIENES QUE VER

Aurea D. Freniere

A ti lo que te gusta es la animación ¿cierto? Sin embargo, con aquello del pleito anime vs. Disney, siempre has tendió un poco de reservas para preguntar cuáles películas occidentales deberías ver para comenzar a conocer la animación occidental. Por eso en *CM* nos hemos dado a la tarea de organizar una lista de lo mejorcito de la animación occidental, que ningún fan puede perderse.

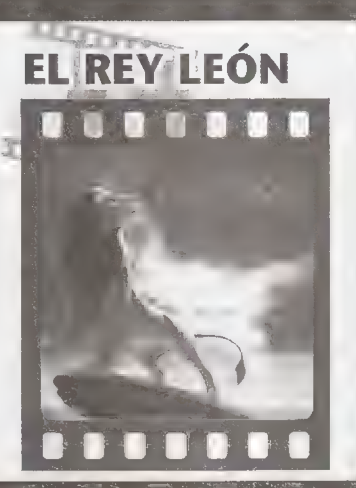
Nota: Las películas no están listadas por orden de importancia.

EL PRÍNCIPE DE EGIPTO



Este fue el primer largometraje de la compañía Dreamworks Animation(producida por la misma gente que había trabajado en *El rey león*) que nos narraba la historia bíblica del éxodo judío de Egipto. El arte y la animación de esta película resultaron altamente innovadoras, separándose por completo del estilo "Disney" y promoviendo uno distinto en animaciones por venir.

EL REY LEÓN



Si bien esta película suscitó toda clase de controversias entre la animación occidental y la japonesa, una cosa es cierta: *El rey león* revolucionó la manera de hacer animación. Disney no sólo demostró que podía poner una muerte en escena, sino que además la animación como tal podía manejarse como cualquier película, pues se implementó no sólo una musicalización perfecta, sino también cambios de foco en las escenas, y múltiples ángulos de cámara hasta ese momento únicamente utilizados por el cine de live action. Definitivamente, algo que se tiene que ver.

EL SECRETO DE NIHM
(LA RATONCITA VALIENTE)



Esta película de animación tiene de todo: desde acción hasta drama, protagonizada por una colonia inteligente de ratones en cuyo torbellino social se encuentra Miss Brisby, una ratoncita que se ve en la posición de salvar su hogar cuando una retroexcavadora amenaza con destruirla. La película nos narra la travesía de este personaje para salvar ni más ni menos todo lo que ella tiene que confrontar, llevándola a descubrir un secreto escabroso detrás de la milagrosa inteligencia de su especie. Esta historia ha sido considerada no sólo una obra maestra por conocedores del medio, sino también por los espectadores, pues *El secreto de Nihm* tiene personajes tan bien llevados que es imposible no simpatizar con ellos.

CATS DON'T DANCE

Esta fue una de las últimas películas animadas en usar celdillas de animación (acetatos) y fue producida por Turner Entertainment (parte de la Warner Brothers), la cual trata de un gato llamado Danny, quien anhela convertirse en estrella de Hollywood. El problema es que ahí a los únicos que contratan es a los humanos. Danny, entonces, reúne a una gran masa de animales que trabajan en los estudios y les recuerda el sueño que los trajo hasta California. Este filme no sólo es bastante ameno (bajo el espíritu de las viejas caricaturas de la Warner), sino que además está súper bien animado, lo que la hace un deleite de ver.



OSMOSIS JONES

La historia de este filme se lleva a cabo en el interior del cuerpo de un hombre llamado Frank, donde una pequeña célula blanca llamado Osmosis Jones está a punto de librar una batalla épica para salvar el universo en el que vive. Por lo tanto, dada la naturaleza del argumento, la película está narrada por dos medios: la animada y el live action (protagonizada por actores de la talla de **Bill Murray**), pues sólo así nos es posible ver lo que pasa tanto afuera como dentro del cuerpo, y lo que indudablemente nos ayuda a revalorar de una manera bastante chistosa la manera en la que vemos nuestro cuerpo. *Osmosis Jones* fue producida por Warner Brothers y tuvo un éxito inmediato entre críticos y fans de la animación por igual.

TRILLIZAS
DE BELLEVILLE



Probablemente una de las películas francesas de animación más populares de los últimos tiempos, cuenta la historia de una abuelita tratando de rescatar a su sobrino de la mafia. Aunque el argumento nos pueda parecer sencillo, no hay que dejarnos engañar. La película está tratada de una manera bella, con un estilo antiguo en sus diseños y además casi todo está dicho por medio de la pantomima.

Puede ser que la historia de esta película sea tomada como cosa de niños, y probablemente éste sea el caso. Lo que se nos olvida es que es el logro más grande para el 3D, siendo ésta la primera película mundialmente lanzada a la venta que revolucionó la manera de hacer películas animadas y colocó a Pixar como una de las casas productoras de animación que podía ser la competencia fuerte de Disney en años por venir. Y bueno, si eso no fuera importante, la película es hermosa y es que ¿a quién no le gustaría que sus juguetes cobraran vida?

TOY STORY



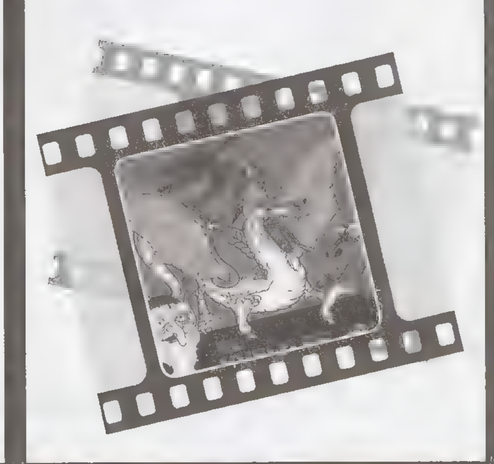
LA BELLA DURMIENTE



Fue la primera película de animación hecha en formato widescreen (el cual hasta 1959 sólo había sido empleado para filmes live action), que, además, marcó el fin de Disney en cuanto a adaptaciones de cuentos de hadas se refería. A pesar de que fue producido durante la década de los cincuenta, la estética que se manejó es completamente moderna, lo que hizo que la película –por más tiempo que transcurra tenga un estilo de dibujo que simplemente no pasa de moda. Además tiene a la villana más villana de todos los tiempos en animación, es decir: Maléfica, quien siempre ha tenido voto de unanimidad como la mala más memorable de la animación.

EL VUELO
DE LOS DRAGONES

Sin lugar a dudas, esta cinta es un clásico de los ochenta, la cual a pesar del anonimato en su actualidad, sigue ocupando el lugar de culto entre los fans de animación. Se nos narra el siempre bienvenido plot de "la magia está muriendo porque los humanos ya no creen en la fantasía". Claro, en 1982 este argumento era aún completamente nuevo, lo que se convirtió un hit si a la mezcla se le agregaban dragones, magos y toda clase de criaturas mágicas, así como las voces estelares de **James Earl Jones** (*Darth Vader*) y **John Ritter**.



EL GIGANTE
DE HIERRO



Fue realizada en 1999, una vez más por los estudios Warner. Esta vez se dejaron llevar por un tema más serio, al narrarnos la historia de un chico solitario, quien vive con su madre soltera y que, por azares del destino, se encuentra con un misterioso robot que cayó del espacio. Ahora nuestro protagonista tendrá que encontrar la mejor manera de ocultar al robot, antes de que los militares lo descubran y lo destruyan. La película (que está ubicada durante la Guerra Fría), no sólo cuenta el complot con respecto al descubrimiento del robot, sino también que los amigos se pueden encontrar en las situaciones más adversas del planeta.

EL CINE DE CIENCIA FICCIÓN:
PELÍCULAS QUE MARCARON A LOS AFICIONADOS DEL ANIME

Por Jesús Chavarría "Cinéphilus" (jesús@vektor.com.mx)



Estados Unidos, Reino Unido, 1968
Director: Stanley Kubrick

2001, ODISEA DEL ESPACIO

Una de las películas más importantes del género. Dirigida por el genio **Stanley Kubrick**, se trata de una metáfora sobre la forma en que el hombre, en su afán de controlar su entorno, se ha rodeado de una enorme cantidad de parafernalia tecnológica ante la cual ahora se encuentra indefenso. Con una manufactura impecable, y un profundo discurso filosófico sobre la existencia, se trata de la versión fílmica de un relato corto de **Arthur C. Clarke**, uno de esos raros casos en que la adaptación supera a su fuente original.



Estados Unidos, 1977
Director: Steven Spielberg

ENCUENTROS CERCANOS DEL TERCER TIPO

Cuarta película de **Steven Spielberg**, que mostraba su enorme capacidad para crear fábulas fílmicas que, con ese aire de magia infantil que le caracteriza, logra contextualizar con maestría la imaginería relacionada con las teorías de extraterrestres. La historia nos habla de un hombre que luego de tener un encuentro cercano del tercer tipo, se obsesiona con llegar a una misteriosa montaña, en donde luego descubre que el gobierno está llevando a cabo una operación secreta. Una cinta imprescindible para entender la ciencia ficción de los setenta.

STAR WARS



Estados Unidos, 1977
Director: George Lucas

Un hit no sólo de la ciencia ficción, sino del cine mundial y la cultura popular. Mezcla del cine de samuráis de Kurosawa con los cómics de *Flash Gordon*, a quienes Lucas pretendía homenajear, se trata de una épica de aventuras intergalácticas que revolucionó la forma de utilizar los efectos especiales y llevó a otros niveles el manejo de las franquicias cinematográficas. La historia, casi todos lo sabemos, es sobre un héroe que se subleva a un contexto que oprime su espíritu aventurero y que, junto con un par de androides y un viejo maestro guerrero, se embarca en una travesía para rescatar a una princesa, y de paso derrocar a aquellos representantes del lado oscuro y que a través del imperio dominan la galaxia. El principio de una de las mitologías más grandes de la ciencia ficción.

E.T.



Estados Unidos, 1982
Director: Steven Spielberg

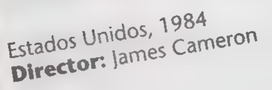
Separándose de las historias habituales sobre extraterrestres, Spielberg construye un moderno y conmovedor cuento de hadas. La trama gira alrededor de un chico que se topa con un extraterrestre que, por accidente, es abandonado en la Tierra, y con quien va desarrollando un profundo vínculo emocional, mientras trata de esconderlo y ayudarlo a regresar a su hogar. Una historia sobre la amistad y sus alcances que, según palabras del director, la concibió durante su infancia.

VOLVER AL FUTURO

Estados Unidos, 1985
Director: Robert Zemeckis

Original mezcla de comedia y ciencia ficción, un joven viaja al pasado gracias a la máquina construida por un disparatado científico. El encuentro con sus padres en su época de escolares, lo que altera su historia en el futuro, y la intervención de una versión joven del científico que provocó todo, dan pie a una serie de divertidas situaciones llenas de referencias a la década de los cincuenta. Inolvidable la pareja formada por **Michael J. Fox** y **Christopher Lloyd**. Fue la película más taquillera de 1985 y dio pie a otro par de secuelas.

TERMINATOR



Estados Unidos, 1984
Director: James Cameron

Una excelente metáfora sobre las consecuencias de un presente, en el que la tecnología avanza de forma indiscriminada y se contrapone con la humanidad. La historia de un hombre que viene de un futuro dominado por las máquinas, con la intención de salvar a la chica que habrá de convertirse en la madre del líder de la resistencia humana, y cuya vida es amenazada por un cyborg enviado por las máquinas. Los efectos especiales al servicio de un discurso reflexivo. Una película emocionante y desoladora que fue precedida de una estupenda secuela, y una fallida tercera parte.



Estados Unidos, 1993
Director: Steven Spielberg

JURASSIC PARK

Otra producción del también llamado "Rey Midas de Hollywood", que en base a una historia original del novelista **Michael Critchton**, revolucionó la forma de ver la ciencia ficción gracias a un espectacular y bien sustentado manejo de los efectos especiales. La historia de un grupo de personas que durante la visita a un nuevo parque poblado por dinosaurios surgidos de la clonación, se convierten en las presas de dichas criaturas. Emocionante de principio a fin, se trata de una de las películas más taquilleras de su tiempo, y dio origen a dos secuelas.



Estados Unidos, 1995
Director: Terry Guilliam

12 MONOS

Basado en *La Jetée*, un mediometraje francés de 1962, se trata de una nostálgica y sórdida visión sobre la capacidad del hombre para autodestruirse y sus intentos por evitarlo. La historia trata sobre un prisionero enviado del futuro para evitar una terrible epidemia y que termina en una institución siquiátrica. Será una psicóloga la única que le crea y le ayude no sólo en dicha misión, sino a reencontrarse consigo mismo. Irónica y con un gran discurso existencial, se trata de una de las mejores cintas de **Terry Gulliam**, además de una de las mejores actuaciones de **Brad Pitt** y **Bruce Willis**.



DÍA DE LA INDEPENDENCIA

Estados Unidos, 1996
Director: Roland Emmerich

Quizá la película mejor lograda de **Roland Emmerich**. Pues sin duda, se trata de un ejemplo de cómo hacer un muy buen "churro cinematográfico". Es cierto, está llena de lugares comunes, estereotipos y de un acartonado y hostigante nacionalismo; sin embargo, todo está armado en pos de una historia entretenida, efectos especiales impresionantes y tiene como protagonistas a un par de actores de un carisma innegable. Con muy poco que aportar como historia y propuesta, rescata ese espíritu de entretenimiento sin complicaciones del cine de serie B, pero con un presupuesto de Blockbuster.



Estados Unidos/Australia, 1999
Dirección: Larry Wachowski, Andy Wachowski

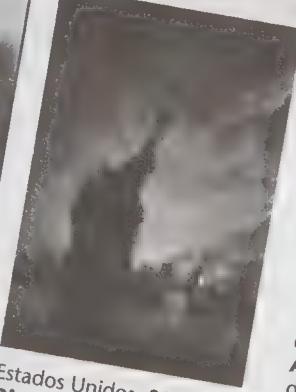
MATRIX

Un espectacular caldo de cultivo, cuya propuesta prácticamente fue una copia de la excelente *Dark City*, estrenada año y medio antes; y que tuvo como principal virtud un concepto visual que reinventó la forma de ver la ciencia ficción y los efectos especiales. Las reminiscencias al anime, y el rescate de las coreografías de artes marciales al más puro estilo asiático, son sólo algunos de lo valores de esta cinta que se convirtiera en una franquicia con dos regulares continuaciones, y un estupendo spin off armado con base en varios cortometrajes animados.

TRANSFORMERS

Uno de esos churros de gran presupuesto, que sin mayor pretensión, ofrece una historia divertida, plagada de espectaculares efectos especiales y con un par de efectivos y carismáticos protagonistas. Tomando en cuenta que tampoco se podía pedir demasiado en cuanto a historia, de un concepto como *Transformers*, esta cinta cumple como adaptación y como producto de entretenimiento.

Estados Unidos, 2007
Dirección: Michael Bay



Estados Unidos, 2008
Director: Matt Reeves

CLOVERFIELD

Una de esas películas que hacen mucho ruido y a la hora de la verdad entregan muy poco, por no decir que casi nada. La idea de tomar la fórmula de *La bruja de Blair*, y mezclarla para hacer una reinvención homenaje del cine de monstruos gigantes, en realidad sonaba bastante bien. Sin embargo, contando con la producción del televisivo y sobrevalorado **J. J. Abrams**, se convirtió en 85 minutos de incongruencias, secuencias pretenciosas y aburrimiento. Tal vez pudiera valer la pena como curiosidad, pero no más.

LA FANTASÍA EN LA CINEMATOGRAFÍA

Por JRR Yoda

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

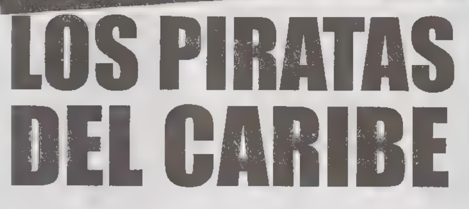


Sin duda alguna, la trilogía por excelencia de películas épicas, que marcó una época y todo un fenómeno, con más de 15 premios Oscar en su haber. Es la historia de un hobbit llamado Frodo Bolsón, que por herencia de su tío, Bilbo Bolsón, vive un sinnúmero de aventuras que lo llevan a desempeñar un papel crucial en la historia de la Tierra Media. Guerras sangrientas tendrán que enfrentar humanos, elfos, enanos, hobbits y todos los pueblos libres, en contra del poder que se levanta en el Este, en la tenebrosa tierra de Mordor, donde Sauron quiere cubrir para siempre de oscuridad este mundo.



Basada en la Batalla de las Termópilas y adaptada de la novela gráfica de **Frank Miller**, es un filme lleno de efectos especiales y cuerpos esculturales. La guerra se desata cuando un emisario persa del rey Jerjes visita al rey de Esparta, Leónidas. Así, una pequeña escuadra de valientes espartanos logra detener al poderoso Jerjes, que saca bestias de guerra, pólvora y hasta seres que salen de nuestras pesadillas. Todos detenidos por Leónidas y sus guerreros, los valientes 300.





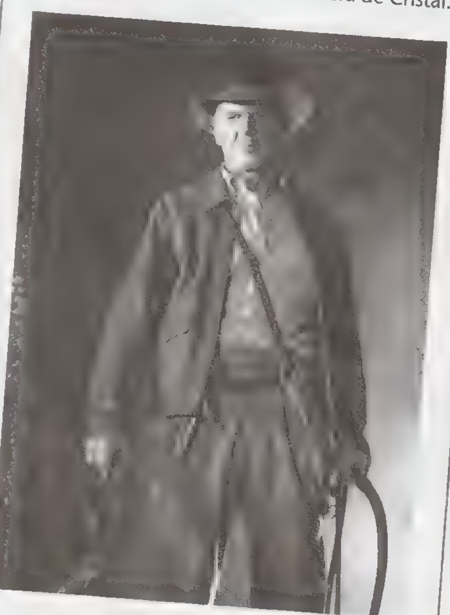
LOS PIRATAS DEL CARIBE

Otra afamada trilogía, que presenta al divertido, charlatán y embustero capitán Jack Sparrow (interpretado fabulosamente por **Johnny Depp**), quien recorre el mundo a bordo de muchos barcos, el más querido el Perla negra, por el cual vendió su alma a David Jones. Le ayuda a Will Turner a poder estar con el amor de su vida, la hija del gobernador Swan, Elizabeth. Ellos dos se ven involucrados en la vida del pirata, pues ella roba un medallón maldito que pertenece por herencia al joven Will, regalo de su padre. Él crece creyendo que su padre era mercader y cuando se encuentra con Jack, la sangre pirata despierta, dejándonos ver lo que la herencia pirata puede hacer en uno. Con mucha acción, traición y diversión al por mayor, son tres películas que debes de ver si eres fan de los piratas.

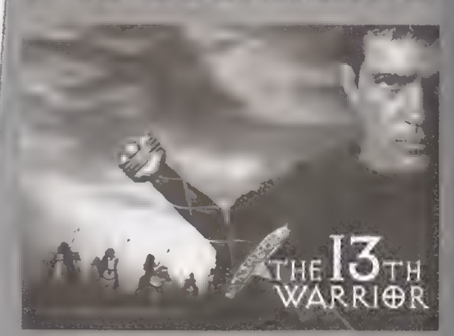


INDIANA JONES

Más de tres películas en su haber, la mayoría con unos argumentos increíbles, en las que el arqueólogo y profesor de la Universidad Marshall, Henry Walton Jones Jr., está impartiendo clases y emprende viajes con la finalidad de buscar objetos de importante valor histórico para la humanidad. Lo único malo es que generalmente es perseguido por su amplio conocimiento en esta rama y por que él descifra los acertijos que nadie más puede. Así es como obtiene el Arca de la Alianza, la cual es encerrada en el Área 51; el Santo Grial y la Calavera de Cristal.



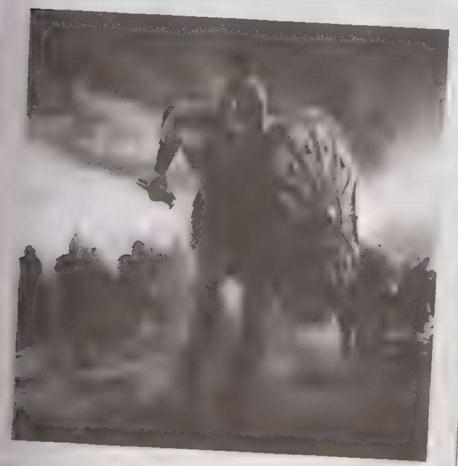
EL DECIMOTERCER GUERRERO O 13 GUERREROS



El protagonista es Ahmed Ibn Fahdlan, un diplomático árabe que fue enviado a cumplir misiones lejos por fijarse en la esposa de un poderoso señor del reino de Bagdath. En sus andanzas con Melchisidek, un viejo amigo de su padre y políglota, lo embarca en una aventura lejos de la cálida Arabia, en un helado paraje del norte, en compañía de 12 salvajes, divertidos, bárbaros, pero absolutamente leales y valientes vikingos en contra de "la amenaza sin nombre", los Wendol. Una historia sin pretensiones, que cuenta con la actuación de **Antonio Banderas**.

TROYA

Es la historia de la caída de la hermosa civilización de Troya, cuando el príncipe Paris, en un arrebato de "amor" se roba a la esposa del rey Menelao, Helena. Este hecho inconsciente desata la guerra de Troya, que duró diez años. Menelao, rey de Micenas, y su hermano Agamenón, organizan a sus ejércitos para ir al ataque de los troyanos, en "defensa del honor familiar y para recuperar a Helena", aunque sólo es un pretexto para Agamenón, pues quiere expandir sus territorios. A su lado llevan al más grande héroe de toda la historia griega, el poderoso y temperamental Aquiles.



LA HISTORIA SIN FIN

Adaptada de la novela del escritor alemán **Michael Ende**, es la historia de un niño llamado Bastian Baltasar Bux, quien conoce a un anticuario en una librería y se encuentra con el libro *La historia interminable*. Cuando comienza a leerlo, cosas extrañas le ocurren, pues el mismo libro le pide ayuda para salvar la tierra de Fantasía, que está en peligro de ser absorbida por la Nada. La Emperatriz Infantil convoca al elegido, un joven llamado Atreyu, quien salvará a la gobernante y a este mundo de fantasía, pero Bastian también se ve involucrado de muchas maneras, directas e indirectas, haciendo fascinante la película.





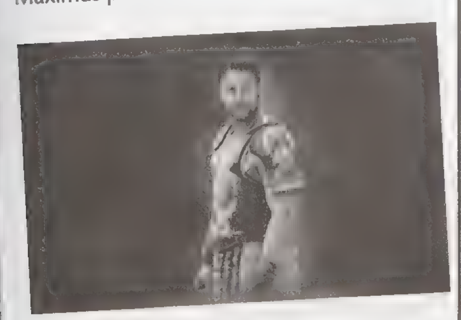
LABERINTO



Una obra maestra de la filmografía fantástica, con la participación especial del cantante inglés **David Bowie**. Sara, una adolescente que queda a cargo de su medio hermano Toby, pero al no tener paciencia con el bebé, pide que un ser mágico se lo lleve. El maléfico Rey Goblin, un personaje de su libro favorito, responde a su llamado y lo malo es que su deseo se vuelve realidad. Entonces Jareth le dice que para recuperar a su hermano tiene que resolver el laberinto y llegar hasta su castillo en 13 horas, y así evitar que Toby se convierta en un goblin.

GLADIADOR

Traición, engaños y venganza es el pilar de esta película, protagonizada por **Russell Crowe**. En el año 180, el General Máximo Décimo Meridio conduce al ejército romano a la victoria contra los bárbaros germánicos, finalizando así una serie de sangrientas batallas para controlar las colonias romanas, ganando así el favor del emperador Marco Aurelio. Éste quiere convertir a Roma en una república regida por el Senado, y para eso debe delegar el poder del ejército en Máximo, pero Cómodo mata a su padre y traiciona a Máximo, asesinando a la esposa e hijo de éste e intentando lo mismo con él, pero se salva por poco, siendo entonces vendido como esclavo. Al volverse Gladiador, Maximus planea su venganza.

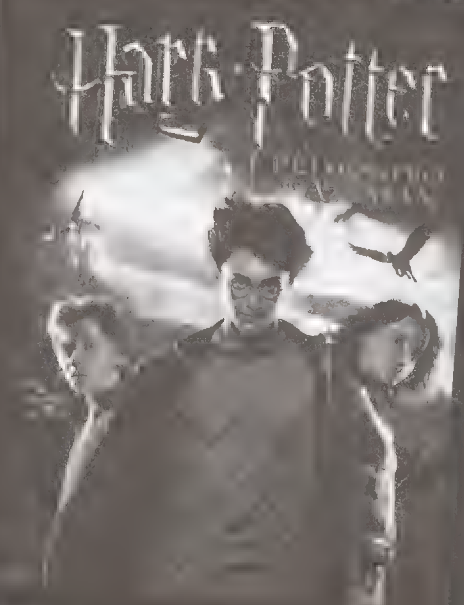


ROBIN HOOD

Durante la ausencia del Rey Ricardo por la Tercera Cruzada, Inglaterra sufre la tiranía del cruel sheriff de Nottingham, quien gobierna ayudado por su primo, Guy de Gisbourne. Robin y Little John se unen en una cruzada para salvar el trono, devolver la paz al país y vengar las injusticias que se han cometido, como la destrucción del castillo de Lord Locksley, padre de Robin. Ante esta rebeldía y una pandada de forajidos que le roban su dinero y gobierno, el sheriff de Nottingham ofrece una recompensa a quien capture a Robin, vivo o muerto. Sin duda, una de las mejores películas protagonizadas por **Kevin Costner** y de las adaptaciones más románticas de esta mítica historia inglesa.

HARRY POTTÈR Y EL PRISIONERO DE AZKABAN

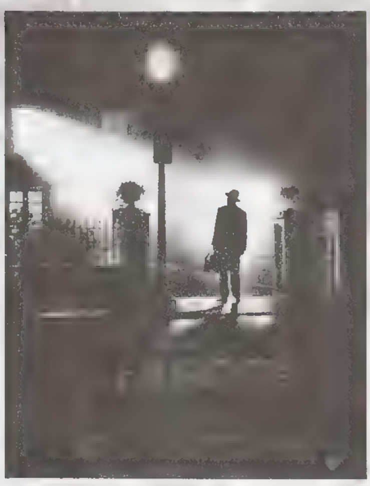
Sabemos que hay otras películas más de la saga de *Harry Potter*, pero sin duda alguna **Alfonso Cuarón** supo darle ese toque de magia que ningún otro director ha podido. Un terrible prisionero se ha escapado de la prisión más segura del mundo de la magia, Azkaban, un lugar del cual nadie había podido escapar, pues unas criaturas de pesadilla, los Dementores, resguardan el lugar. Ahora, Sirius Black va tras Harry a terminar un asunto pendiente que dejó atrás hace 12 largos años. El joven mago se encuentra en una encrucijada, pues se entera de que este hombre traicionó a sus padres, a pesar de ser su amigo.



LAS PELÍCULAS DE TERROR QUE NO PUEDES PERDERTE

Por Adalisa Zárate

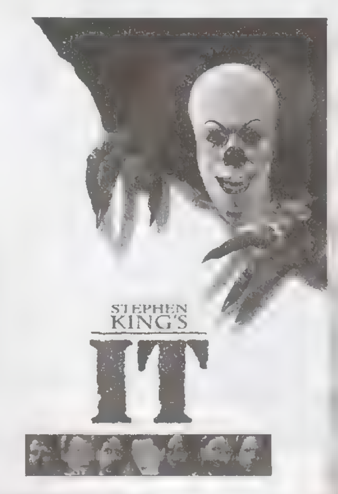
EL EXORCISTA (1973)



Considerada por muchos la mejor película de terror de todos los tiempos, dirigida por **William Friedkin** y basada en la novela de **William Peter Blatty**, la película sigue el exorcismo de una chica de 12 años (**Linda Blair**), poseída por el demonio, y la lucha de fe de los curas que realizan el ritual. Fue nominada para 10 Oscares, ganando Mejor Guión Adaptado y Mejor Sonido, y después ganó cuatro Globos de Oro, incluyendo Mejor Actriz de Soporte para Linda Blair y Mejor Dirección.

ESO (1990)

Aunque no es formalmente una película, y definitivamente no es una joya de la literatura, esta adaptación de la novela de **Stephen King** merece un lugar en esta lista exclusivamente por la actuación de **Tim Curry** como Pennywise, el payaso asesino sobrenatural que se alimenta del miedo de los niños del pueblo de Derry, que es citada constantemente como causa de una fobia absoluta a los payasos. Actualmente MTV está en pláticas para rehacer la adaptación, aunque muchos críticos aseguran que será difícil superar la actuación de Curry.



BRAM STOKER'S DRÁCULA (1992)



Dirigida por **Francis Ford Coppola**, es considerada como la mejor adaptación de la novela de **Bram Stoker** a la fecha. Estelarizada por **Gary Oldman, Keanu Reeves, Anthony Hopkins** y **Winona Ryder**, la película ganó tres Oscares incluyendo Mejor Diseño de Vestuario y Mejor Maquillaje. El único negrito en el arroz fue la crítica contra la actuación de Reeves, quien en esa época no era considerado un actor capaz de llevar un estelar tan fuerte, pero eso no hace la película menos disfrutable.

SLEEPY HOLLOW (1999)

Dirigida por **Tim Burton**, *La leyenda del Jinete Sin Cabeza* es una adaptación bastante libre de la historia de **Washington Irving**, que presenta a Icabod Crane (**Johnny Depp**) como un investigador policial que busca al culpable de una serie de asesinatos misteriosos en el pueblo de Sleepy Hollow. La película tiene la atmósfera típica de Burton, aunque fue muy criticada por la cantidad de violencia y lo gráfico de las decapitaciones. La película ganó el Oscar a Mejor Dirección Artística ese mismo año.



LA BRUJA DE BLAIR (1999)



Anunciada como un documental filmado por un grupo de estudiantes de cine, nadie puede negar que esta película, dirigida por **Daniel Myrick** y **Eduardo Sánchez**, revolucionó el cine de terror al presentar la cámara móvil como una opción valida de narrativa y no un efecto de bajo presupuesto (aunque no fue la primera en hacerlo). Sin embargo, su secuela directa, *La bruja de Blair 2*, no sólo no logró el éxito de su predecesora, sino que fue nominada a cinco Razzies, el exacto opuesto de los Oscar.

EVIL DEAD (1981, 1987, 1993)

Un verdadero éxito de culto, es decir, una pésima película que de alguna manera se logró volver favorita del público. Dirigida por **Sam Raimi**, y estelarizada por **Bruce Campbell**, es una trilogía que presenta la lucha de Ash Williams contra demonios conocidos como Deadites. Odies o ames la película, la imagen de Ash cortándose una mano y reemplazándola con una motosierra es definitivamente inolvidable para los fans del terror, que aún esperan la cuarta parte. Mientras esperan, hay un musical que pronto será adaptado al cine.



PESADILLA EN LA CALLE DEL INFIERNO (1984)

La primera película de la franquicia del mismo nombre, dirigida por **Wes Craven**, es sin duda un ejemplo perfecto de las películas "*slasher*" de la época al presentar a uno de los monstruos modernos más temibles de la historia del cine, el asesino serial sobrenatural Freddy Krueger. Estelarizada por **Amanda Wyss**, **Heather Langenkamp**, **Johnny Depp**, **Nick Corn** y **Robert Enguld** en el papel de Freddy, la primera película es un clásico incluso cuando las secuelas son muy variadas en calidad.



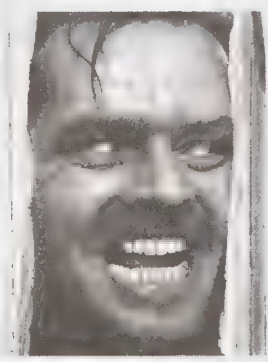
VIERNES 13 (1980)



Otro inicio de franquicia, esta vez dirigida por **Sean S.Cunningham** y muy influenciada por *Halloween* de **John Carpenter**, *Viernes 13* sobresale del resto de la serie del mismo título, pues es la única donde Jason, el asesino que todos identifican con la serie, no es visible durante la acción. La película fue destrozada por la crítica, pero logró suficiente éxito como para tener secuelas, y es constantemente citada como el origen de uno de los momentos más terroríficos jamás filmados.

EL RESPLANDOR (1980)

Dirigida por **Stanley Kubrick**, ninguna colección de terror está completa sin *El resplandor*. Basada en la novela de **Stephen King** del mismo nombre, es una obra maestra de paranoia, locura y claustrofobia. Protagonizada por **Jack Nicholson**, la película no fue muy exitosa en su estreno original, pero el tiempo demostró su calidad. Sin embargo, debido a las fuertes diferencias entre la película y el libro original, es difícil entender algunos de los temas sobrenaturales, pues Kubrick deseaba minimizarlos en su obra.



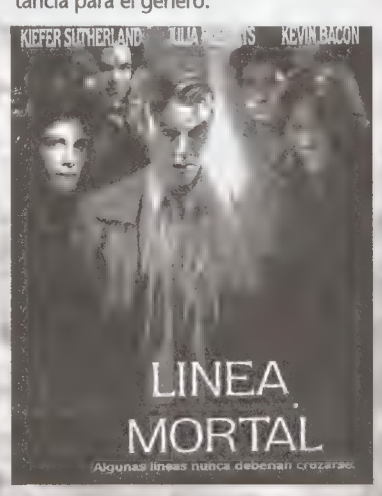
SAW (2004)



En ocasiones nombrada como la primera de las películas de horror "*torture porn*", es un excelente ejemplo de cómo aterrorizar a tu público con poco presupuesto, ya que la mayoría de la acción ocurre en un solo cuarto, con los dos protagonistas encadenados a la pared. *Saw* presenta a Jigsaw, un asesino serial que prueba "la voluntad para vivir" de sus víctimas con trampas elaboradas y que, en un curioso giro, las deja vivir si pueden pasar su prueba, que usualmente incluye un terrible daño físico.

LÍNEA MORTAL (1990)

Dirigida por **Joel Schumacher**, y con **Kiefer Sutherland**, **Julia Roberts**, **Kevin Bacon**, **William Baldwin** y **Oliver Platt**, *Línea mortal* merece una mención no sólo por el reparto, sino porque lidia directamente con el miedo más viejo de la humanidad: la muerte misma. Como muchas otras de la lista, en su momento fue catalogada como "una película más", pero desde entonces ha sido frecuentemente referenciada en programas de televisión y otras películas, demostrando su importancia para el género.



LA SAGA DE LOS MUERTOS VIVIENTES (1968, 1978, 1985, 2005, 2008)



Dirigidas por **George Romero**, son sin lugar a dudas las películas que más han influenciado la idea de los zombies en el terror moderno. La saga no sólo es una de las grandes de horror, además funciona como constante crítica social, aunque los dos últimos capítulos, *Tierra de...* y *Diario de...* no fueron tan bien recibidos. Debido a problemas de copyright, la primera película es parte del dominio público, por lo que se puede bajar legalmente de Internet, en caso de que falte en tu colección.

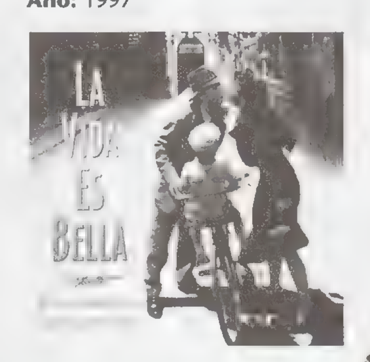
Los dramas en el cine

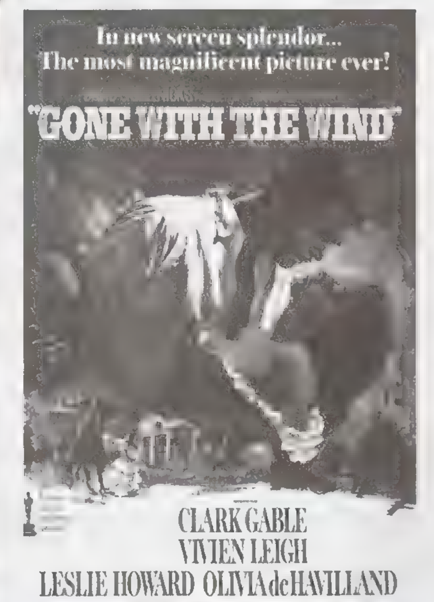
Por Lobo

La Vita è Bella

Año: 1997

Sólo el ingenio de **Roberto Benigni** podía abordar, con éxito, el tema de los campos de concentración judíos desde el punto de vista de la comedia, creando una bella historia de valor, en la que Guido Orefice (Benigni), hará hasta lo imposible para ocultar a los inocentes ojos de su hijo Josué los horrores del nazismo. Un filme hermoso que te arranca tanto una carcajada como una lágrima, una trama llena de optimismo que nos demuestra que, aun en medio de las peores tragedias y sinsabores, nunca debemos olvidar que... *La vida es bella.*





Gone with The Wind

Año: 1938

Películas clásicas hay muchas, pero inmortales, como *Lo que el viento se llevó*, muy pocas. Siendo la película más cara de su tiempo y la más taquillera de la historia, cada centavo gastado en ella estuvo bien justificado, para mostrar la titánica historia de amor y tragedia vivida por Scarlett O´Hara (**Vivien Leigh**) y Rhett Butler (**Clark Gable**) durante la Guerra de Secesión en Estados Unidos. Dirigida por cinco directores distintos –y cuyo crédito final recayó en **Victor Fleming**– es una de esas cintas que, sin duda, todo cinéfilo debe ver antes de morir.

Big Fish

Año: 2003



Hay dos formas de ver la vida, como una existencia común y corriente, o como una aventura maravillosa y llena de milagros. Edward Bloom (**Ewan McGregor**) escogió esta segunda opción, sabiendo desde pequeño que él era un *Gran Pez*, para el pequeño "estanque" que era su pueblo natal. Filme poema de la fantasía más pura, narrado por el siempre bizarro **Tim Burton**, que, sin embargo, sorprende al mezclar, con gran oficio, el mundo real y el de la fantasía, al tiempo que demuestra que nunca es tarde para reconciliarte con tus seres queridos.

The Green Mile

Año: 1999

John Coffey (**Michael Clarke Duncan**), un gigantesco hombre de color, es condenado a la silla eléctrica, acusado de matar a dos niñas. Por esta razón, Paul Edgecomb (**Tom Hanks**), el guardia encargado de ejecutarlo, no puede explicarse cómo Dios puso en las manos de un supuesto asesino un don tan maravilloso como sanar a las personas con sólo tocarlas. Una emotiva novela de **Stephen King**, llevada al cine por el director **Frank Darabont**, y que demuestra que siempre debemos estar abiertos de mente y corazón, sobre todo cuando ocurren *Milagros inesperados*.



Empire of The Sun

Año: 1987

La vida de Jim Graham (**Christian Bale**), un niño rico y algo maleducado, da un giro radical cuando la ciudad en donde vive es ocupada por el *Imperio del Sol*. Separado de sus padres, vivirá en un campo de concentración japonés, en donde el truhán Basie (**John Malkovich**) le enseñará al niño que en tiempos de guerra las personas son capaces de hacer lo que sea... incluso sólo para comer un mango. La primera cinta de Spielberg sobre la II Guerra Mundial muestra este conflicto desde el punto de vista, tal vez más imparcial e inocente, de los niños.



Somewhere in Time

Año: 1980

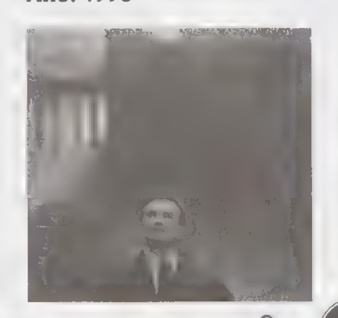


En el año de 1980, Richard Collier (**Christopher Reeve**), un exitoso escritor teatral, se enamora de Elisa Mackeena (**Jane Seymour**), una bella actriz de principios del siglo XX, después de ver su foto en un hotel. Decidido a conocerla, Collier se autohipnotiza y, literalmente, le *Pide al tiempo que vuelva*, para poder encontrarse con su amada. ¿Lograrán concretar su amor? Fábula romántica del director **Jeannot Szwarc**, en la que vemos que el amor puede superar cualquier barrera, incluso la del tiempo.

What Dreams may Come

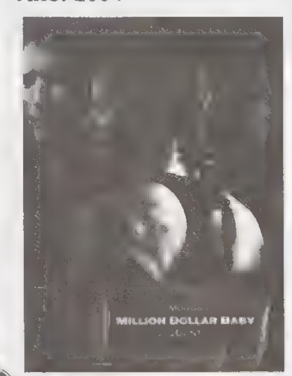
Año: 1998

Tras la muerte de sus hijos, Chris Nielsen (**Robin Williams**) ayudará a su esposa Annie (**Annabella Sciorra**) a superar esta pérdida, pero el mismo Chris muere al poco tiempo. Ya en el Cielo, se entera de que Annie se suicidó, por lo que ahora su alma vaga en el Infierno, así que decidido a reencontrarse con su "alma gemela", Chris descenderá hasta el averno para salvarla. Más que filmar una película, el director **Vincent War** crea un hermoso lienzo en donde demuestra que el verdadero amor puede ser posible en un mundo que esta *Más allá de los Sueños.*

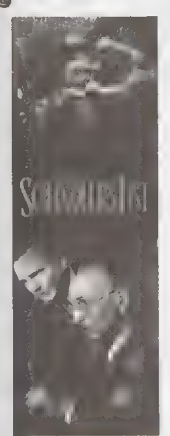


Million Dollar Baby

Año: 2004



El sueño de todo manager de boxeo es forjar a un campeón con el cual inmortalice su nombre; sin embargo, cuando Frankie Dunn (**Clint Eastwood**), un viejo entrenador cínico, amargado y algo misógino, encontró esta oportunidad, no pensó que sería a través de Maggie Fitzgerald, una chica con deseos de convertirse en boxeadora profesional y que, junto al viejo Frankie, enfrentará los duros *Golpes del destino.* Como siempre, Clint Eastwood muestra su gran oficio como director, en una cinta emotiva que evita caer en la lágrima fácil y con un final inesperado.



Schlindler´s List

Año: 1993

Siempre se dice que las guerras sacan lo peor del ser humano, pero en el caso de Oskar Schlinder (**Liam Neeson**), un oportunista empresario que siempre se aprovechó de sus semejantes, sacó lo mejor de él, al crear, con ayuda de su contador Itzhak Stern (**Ben Kingsley**) una lista con la cual salvó la vida de 1,600 judíos, empleados en su fábrica durante el holocausto nazi. **Steven Spielberg** nos narra con maestría una historia de humanismo y sobrevivencia, durante uno de los capítulos más infames de la historia.

The Pianist

Año: 2002

Wladyslaw Szpilman (**Adrien Brody**) pasará de ser *El pianista* judío más famoso de Europa, a sólo un "judío más" al ser aprisionado en el Getto de Varsovia, un terrible campo de concentración, en donde su deseo por volver a interpretar bellas melodías en un piano le ayudará a sobrevivir a la infame tiranía nazi. Cruda y, contradictoriamente, optimista historia de sobrevivencia, dirigida por el maestro **Roman Polanski** y basada en la biografía del propio Szpilman, ambos auténticos sobrevivientes del holocausto nazi.



Little Women

Año: 1994

Desde que fuera escrita en 1868 por **Louisa May Alcott**, la novela *Mujercitas* ha tenido un sinnúmero de adaptaciones al cine, pero pocas tan emotivas como la filmada en los noventa, dirigida por **Gillian Armstrong** y protagonizada por **Winona Ryder** en el papel de la hiper activa Jo. La historia de cuatro hermanas y su valiente madre durante la Guerra Civil en Estados Unidos es retratada, no sin ciertas libertades con respecto a la novela, en un filme emotivo –aunque algo sensiblero– que nos habla de la unidad y los valores familiares.



Bridge to Terabithia

Año: 2007



Jess Aarons (**Josh Hutcherson**) y su mejor amiga Leslie Burke (**Anna Sophia Robb**) son dos niños "inadaptados" que parecen no encajar en ninguna parte. Por eso crean juntos el mágico reino de Terabithia, al que sólo ellos pueden llegar y donde se convertirán en los reyes absolutos. El director **Klasky Csupo** recrea con toda fidelidad la novela de **Catherine Paterson**, en la que Jess y Leslie tratarán de "escapar" de un mundo que no los comprende, construyendo un *Puente hacia Terabithia* y con un emotivo final.



Romeo & Julieta

Año: 1968

William Shakespeare es uno de los escritores más difíciles de adaptar al cine; sin embargo, **Franco Zeffirelli**, otro genio de la narrativa, salió bastante bien librado al llevar a la pantalla grande a *Romeo y Julieta*, una de las obras clásica del dramaturgo. La versión de Zeffirelli no sólo es una fiel recreación de la vieja Verona, sino que logra sacar de sus protagonistas **Leonard Whiting** (Romeo) y **Olivia Hussey** (Julieta) una genial actuación como los dos apasionados adolescentes que seguirán amándose aun después de la muerte.

LOS TESOROS DE LA BIBLIOTECA DE DRYDEN

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

La historia de fantasía por excelencia del siglo XX, que inspiró a una trilogía fílmica impresionante. El escritor inglés, nacido en Sudáfrica, **John Ronald Reuel Tolkien** (1892-1973), comenzó su relato sobre la Tierra Media con *El Hobbit* (1937), el cuento que relata las aventuras del hobbit Bilbo Bolsón cuando un grupo de enanos y el mago Gandalf tocan a su puerta, lo que lo llevará a enfrentarse a fuerzas oscuras, temibles trolls y un poderoso y ambicioso dragón. Poco después, comenzaría *El señor de los anillos*, de 1954 a 1955. A su muerte, su hijo, **Christopher**, presentaría *El Sillmarion*, un compendio de las anotaciones mitológicas sobre el mundo fantástico creado por [illegible]

La trilogía está conformada por *La comunidad del* [illegible] Media se encuentra en grave peligro, el malvado Sauron amenaza con regresar y sus Nazgul buscan su mas preciado tesoro y fuente de poder, el Anillo único. Pronto, los grandes concilios se estremecerán cuando su destino caiga en manos de la criatura menos imaginable, un hobbit, Frodo Bolson, heredero de Bilbo y su singular anillo, que permite a las personas desaparecer. Junto al montaraz Aragon, el mago gris Gandalf, el elfo Legolas, entre otros, comenzará la Guerra del anillo.

Otros libros: *Las crónicas de Narnia* (**C.S. Lewis**), *Terramar* (**Ursula K. Le Guin**); *La historia sin fin* (**Michael Ende**).





CRÓNICAS VAMPÍRICAS

Desde que **Anne Rice** (nacida **Howard Allen O´Brien**, 1941), publicó su primera historia, *Entrevista con el vampiro*, en 1976, los vampiros cambiaron para adaptarse a nuestro siglo, se convirtieron en hermosas criaturas cargadas de consciencia, drama, que se han adecuado a las luces artificiales y hasta convertirse en estrellas de rock. En total, las crónicas están conformadas por 10 libros, de entre los que destacan la ya mencionada *Entrevista*, que fue adaptada al cine y protagonizada por **Brad Pitt**, **Tom Cruise** y **Kristen Dust**; *Lestat*, *La reina de los condenados* y *Armand, el vampiro*. Aparte, la autora ha creado dos nuevos relatos basados en vampiros, *Pandora* y *Vittorio*, así como diversas novelas sobre brujas, que se han entremezclado con sus creaciones vampíricas.

Aunque las historias varían, tienen un centro en común, el personaje Lestat. En cuanto a sus vampiros, son hermosas criaturas muy diferentes al famoso Drácula, que no todas las noches necesitan beber sangre, no repelen al ajo, ni a los crucifijos, aunque sí tienen que dormir en sarcófagos y pueden morir a causa de los rayos del sol. Los más viejos son llamados Hijos de Millenia, y poseen otras habilidades especiales, como leer mentes y algunos hasta pueden volar.

Otros libros: *Drácula* (**Bram Stoker**).

EL CONDE DE MONTECRISTO

Obra creada por el escritor francés **Alejandro Dumas** (1802-1870), ha sido adaptada a filmes y hasta un anime, *Gankutsuou*, que fue reconocido mundialmente por su calidad. La historia se centra en Edmundo Dantés, un joven marinero de pobre cuna que justo cuando está a punto de casarse con su amada Mercedes, es acusado injustamente por traición y enviado al Castillo de If. Ahí conoce a un viejo abad que no sólo le ayuda a descubrir el complot en su contra, sino además le revela la ubicación de un impresionante tesoro, que logra encontrar. Deseoso de venganza, Dantés toma la personalidad de El Conde de Montecristo y hará pagar a cada uno de los involucrados, aún a costa de su alma.



Otra novela memorable de Dumas es, sin duda, *Los tres mosqueteros* y sus continuaciones, *20 años después* y *El Vizconde de Bragelonne* (de la que surge la historia de *El hombre de la máscara de hierro*).



20 MIL LEGUAS DE VIAJE SUBMARINO

Uno de los grandes escritores de ciencia ficción es el francés **Julio Verne** (1828-1905), al que se considera incluso un profeta por los diferentes artilugios presentados en sus novelas y que después se volvieron parte de nuestra vida cotidiana. Con historias como *La vuelta al mundo en ochenta días* y *De la Tierra a la Luna*, a cautivado a millones, pero es sin duda *20 mil leguas de viaje submarino* su más emocionante relato, en el que además presenta a uno de los personajes más emblemáticos de la literatura universal, el Capitán Nemo, al mando de su submarino Nautilus, que recorre los océanos de forma clandestina para enfrentarse a todos los peligros inimaginables.

Otras obras: *Fundación* (**Isaac Asimov**); *La máquina del tiempo* (**H.G. Wells**).

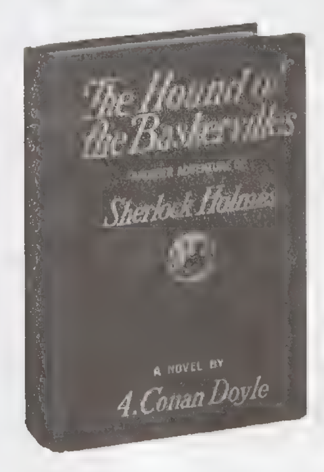
SAGA CREPÚSCULO



Independiente a su calidad literaria y la reacción de cientos de adolescentes en todo el mundo, las cuatro novelas creadas por la norteamericana **Stephenie Meyer**, antigua ama de casa y ahora celebridad, se volvieron el fenómeno literario de principios de siglo, que ha ocasionado el nuevo boom de vampiros que inició Anne Rice y que ha dado pie a nuevas historias, en las que se incluye el cineasta mexicano **Guillermo del Toro**. Los títulos que conforman esta nueva saga son: *Crepúsculo, Luna nueva, Eclipse* y *Amanecer*, además de que se está en la espera de *Midnight Sunshine*, la versión de los hechos de la primera novela desde el punto de vista de Edward. Se espera que las cuatro sean adaptadas al cine.

Isabella Swan es una adolescente de 17 años que acaba de mudarse a la casa de su padre en el pequeño poblado Forks, en Washington, uno de los lugares más húmedos del país. Aunque la idea la tiene deprimida, todo cambiará cuando conoce a la familia Cullen, de cuyo joven integrante, Edward, se enamora perdidamente y el sentimiento es recíproco; sin embargo, pronto descubrirá que es un vampiro y su vida cambiará por ese amor.

EL SABUESO DE LOS BASKERVILLE



A finales del siglo XIX, el escritor inglés **Arthur Conan Doyle** comenzó sus relatos sobre un detective que resolvía casos por medio de la deducción, involucrándose con gente común, nobles y hasta reyes. Su nombre, Sherlock Holmes, quien siempre estaba en compañía de su leal amigo, el doctor John Watson, que actuaba como narrador. En total, realizó 56 cuentos y cuatro novelas, de la que destaca *El sabueso de los Baskerville,* misma que ha sido adaptada en varias películas, lo mismo que Holmes, que ha sido interpretado por actores de la talla de **Charlton Heston** y **Christopher Lee.** A la fecha, las aventuras de Sherlock Holmes siguen fascinando a nuevas generaciones, convirtiéndolo en el más grande detective de todos los tiempos.

El caso inicia con el asesinato de Charles Baskerville, un noble de provincia, cuya familia está ligada a una maldición que los ha condenado a morir por un perro infernal. El nuevo heredero, Henry, está a punto de tomar posesión de la mansión y un amigo cercano a la familia acude con Sherlock Holmes no sólo para descubrir la realidad tras esta muerte, sino mantener con vida al nuevo heredero y enfrentarse a un caso como nunca antes en su vida. Como dato anecdótico, Conan Doyle decidió matar a su personaje, pero a causa de la presión del público, tuvo que revivirlo poco después.

Otros libros: *Asesinato en la calle de la Morgue* (**Edgar Allan Poe**); *Asesinato en el expreso de oriente* (**Agatha Christie**).

LA GUERRA DE LOS MUNDOS



Cuando el actor **Orson Wells** presentó la versión radiofónica *La guerra de los mundos*, del escritor **Herbert George Wells** (1866-1946), poco podría imaginarse que causaría un pánico masivo porque la gente en verdad creyó que estaba siendo invadida por extraterrestre. La novela, por supuesto, te deja con la misma sensación de miedo e incertidumbre, cuando una raza alienígena comienza a conquistar al mundo, a principios del siglo XX, y parece que no hay fuerza humana capaz de detenerla. Su creador es considerado el fundador de la ciencia ficción y su relato ha inspirado versiones fílmicas, la última de **Steven Spielberg,** así como otras de invasiones, como *Señales* y *El día de la independencia.*

HARRY POTTER



Conformado por un total de siete libros, es la saga fantástica moderna más vendida de los últimos años, adaptada a más de setenta idiomas y que a la fecha ha originado seis películas muy taquilleras y esperadas por miles de fanáticos de todo el mundo, entre chicos y grandes. Su autora, **Joanne Katheleen Rowling**, es una de las mujeres británicas mas ricas y famosas; nada mal para una mujer desempleada, divorciada y con una hija que creó a su mago durante un viaje en tren. Además de los siete relatos, ha hecho pequeños cuentos para beneficencia: *Quidditch a través de los tiempos, Criaturas fantásticas y dónde encontrarlas,* y el más reciente, *Los cuentos de Beedle, el bardo.*

A los 11 años, Harry Potter, quien vive con sus despreciables tíos y su fastidioso primo, descubre que en realidad es un mago y que tiene derecho a entrar a la Escuela de Magia y Hechicería Hogwarts. Al mismo tiempo, descubre que es muy famoso entre la comunidad mágica debido a que sobrevivió al ataque de un malvado mago, Lord Voldemort, que asesinó a sus padres. Entre enfrentar a su archienemigo, aprender nuevas habilidades y otros problemas clásicos de niños que se vuelven adolescentes, en compañía de sus mejores amigos, Ron Weasley y Hermione Granger, el "niño que vivió" está en camino de convertirse en más que una leyenda.

LOS MEJORES GADGETS DEL MOMENTO



SAMSUNG B5702







El Samsung B5702 es un celular muy útil para aquellos que tienen más de una línea, pues es de los pocos modelos que tiene la capacidad de ponerle 2 SIMs; así no tienes que estar cambiando de teléfono o cargar dos celulares distintos. El único problema es que si te marcan a los dos números, pero sólo es cuestión de coordinar las llamadas, dejar descansar la del trabajo un rato y traer la personal activo; o bien puedes utilizar una SIM para datos y otro para llamadas, haciendo más fácil las descargas y no gastas tanto. Trae todas las cosas que ya necesitas tener, como personalizar con temas, melodías, fondos de pantalla, conectarte a Internet, multimedia, una cámara de 3 megapixeles y sintonizador de radio FM. Checa el precio, pues es uno de los mejores gadgets que ha salido.

TARGUS HEATDEFENSE



Si ya estás harto de que tu laptop se caliente de más por estar largas horas frente a ella, y sabemos que no la ocupas como la gente común, en un escritorio o mesa, sino en las piernas, en la cama o cualquier otro lugar, este gadget te fascinará. El Targus HeatDefense™ es una "bolsita" con un componente cristalino que absorbe el calor, cambiando a un estado de gel blando, manteniendo así tu lap muy fresca y el lugar donde trabajas. Esto ayuda a prolongar la vida de la batería, sin producir ningún ruido, no como los ventiladores, que si bien nos ayudan, son muy molestos y ruidosos. Lo maravilloso es que una vez que se retira la fuente de calor, el gel cambia de nuevo a su estado cristalino y está listo para volverse a utilizar.

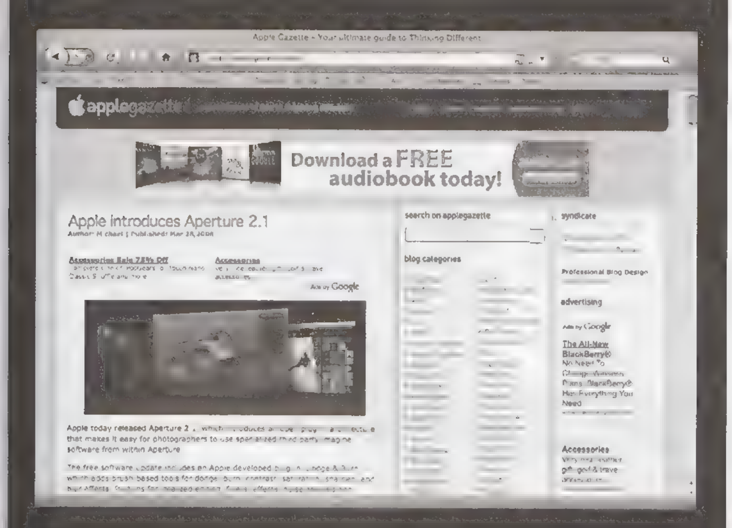
MÁS VIDA A TU CEL

Si eres de esas personas que no puedes vivir sin el celular, pero también eres descuidado y no cargas siempre el teléfono, este gadget te salvará la vida. Es una "pila extra" que te dará unas horas más de vida a tu celular, aproximadamente cuatro horas. Se alimenta con pilas AAA, y si le pones recargables, este gadget valdrá los 25 dólares que debes desembolsar por él.

NAVEGACIÓN POR INTERNET

Debe ser siempre rápida, segura y, sobre todo, sin tantos anuncios, cosa que muchas veces no se da. El navegador de Internet predefinido por la PC o la Mac siempre son los más lentos, pues utilizan mucha memoria, así que les daré unas cuantas opciones alternativas para poder navegar más rápido en las mismas páginas que frecuentan.

El primer navegador es el poderoso Firefox, con su última versión, el Firefox3, que posee características como:



Administrar contraseñas, es un método para que en tu navegador te ahorre la fatigosa tarea de volver a escribir tus contraseñas y sin ventanas emergentes.

Añade a marcadores al marcar páginas con un clic; es decir, busca y organiza páginas web muy rápidamente.

Lee las páginas web aún con contenido pesado rápidamente, usando menos memoria de tu computadora.

Tiene una barra de direcciones inteligente que encuentra tus sitios favoritos en segundos, y un identificador de sitio web instantáneo, evitando así los fraudes en línea gracias a una identificación de sitios.

Puedes poner la página completa en segundos para ver a una resolución increíble.

Estas y otras cuestiones puedes verlas en acción, descargando el programa de la página oficial de Firefox: **http://www.mozilla-europe.org/es/firefox/**

El segundo navegador que les recomiendo es el **Google Chrome**, más rápido que el confiable Firefox. Aunque no tiene tantas características especiales, carga páginas pesadas en muchísimo menos tiempo que el Internet Explorer. Cuenta con una barra de direcciones inteligente, que simplifica la navegación, además de proporcionar automáticamente sugerencias de sitios web populares relacionados, con un sistema llamado Google Suggest.

Las visitas realizadas a los sitios web son fácilmente recordadas en el historial, con que pongas el principio de la página que visitaste. Tiene marcadores para que puedas visitar muy rápido una página y seguridad del sitio web. Sin embargo, tiene la opción más entretenida de todas, que es navegar en incógnito, pues despliegas del lado derecho superior de la pantalla una ventana en la cual no se registra lo que estabas viendo, ni cookes, ni historial, nada; sólo viste, entraste y te saliste, una opción muy buena cuando andas chateando en la escuela o viendo páginas de entretenimiento en cafés Internet.

Puedes descargar esta maravilla en **http://www.google.com/chrome/index.html?hl=es**. Es ampliamente recomendado si tu máquina no es muy rápida.

APLICACIONES GRATIS

BÁSICAS PARA UN AKIBA Y TU "OFICINA EN EL USB"

Si ya estás cansado de esperar a que tu amigo o amiga te presten el Office para instalarlo y hacer tu tarea, pues eso se acabó, ahora puedes tener tu propio Office con licencia original y lo mejor de todo... ¡Gratis! ¿Cómo?, te preguntarás, pues muy sencillo, en este enlace, **http://es.openoffice.org/**, encontrarás el famoso Open Office, una aplicación que, como su nombre lo indica, está hecha en software libre y tiene la ventaja de que se puede ocupar en Mac, PC y en cualquier sistema operativo: Linux, Windows, Leopard, etcétera. Además, su licencia es ilimitada, dándote así la facilidad de tenerlo en todas las computadoras de tu casa u oficina, sin costo alguno.

¿Qué quién lo ocupa? Pues en México la Secretaria de Finanzas del Gobierno del Estado de Baja California Sur, y da su testimonio en la página oficial: "Tenemos aproximadamente dos años en el cambio de Suite de Oficina y del Sistema Operativo; ha sido complicado debido a la resistencia al cambio, pero únicamente con el uso de la Suite se han convencido (algunos), de que es buena y han hablado bien de ella. Continuaremos trabajando hasta convertir cuando menos al 80% de los equipos, tanto en sistema operativo como en la Suite de Oficina". Así como el Hospital Nacional de Maternidad Dr. Raúl Arguello, en El Salvador: "Es una buena herramienta y alternativa, además de ser una buena solución para las instituciones gubernamentales, pues es de bajísimo costo, fácil instalación y bastante compatible con Microsoft Office".

Tardas poco en bajarlo de la red, es muy ligero para llevarse en un USB (123MB) e instalarlo es sencillísimo. Está disponible en inglés, español y otros idiomas. Es básico que entre en las aplicaciones de un akiba-kei.

Otra cosa que debes de traer en tu USB es un buen antivirus, si tu dispositivo no lo trae instalado, mínimo tiene uno para poder instalarlo en las computadoras y ayudar a que no se contagie tu USB ni la máquina de los demás. Este antivirus, el AVG Antivirus, puedes descargarlos de la página **http://free.avg.com/download?prd=afe**; es rápido, efectivo y seguro, pero lo mejor de todo es que es una enorme protección y gratis, un plus que no todos los antivirus te pueden dar.

De estos dos programas, si quieres obtener la versión "súper mega mejorada", pues sí tiene un costo, pero de la otra manera, puedes ocuparlos gratuitamente.





Leyendas del pixel: honor, gloria y bits

Por Hellscream

De entre millones de personajes, sólo algunos tienen la fama, la van cosechando y con sus franquicias van colocando su nombre en letras de oro en una placa ubicada en el alma de los jugadores. Esos nombres no sólo son inolvidables, sino que se vuelven entrañables. Así que sin más, démosles honor a quien honor merecen.

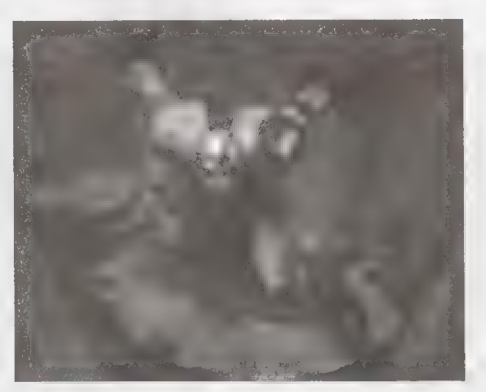
SONIC. THE HEDGEHOG

El erizo supersónico de color azul, el eterno rival y enemigo de Mario en la principal guerra de las consolas que se llevó a cabo hace más de 10 años. Con su súper velocidad, golpes de ráfaga de viento y un carisma muy particular, ha protagonizado más de 12 videojuegos y ha participado como extra en otros. Su más sonada aparición fue en la batalla del siglo, en la que finalmente pudo medir fuerzas con el fontanero rival de la calle de enfrente.

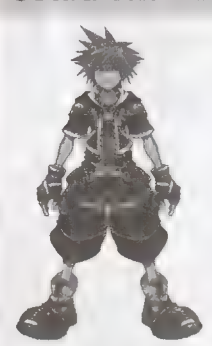


KRATOS. THE GOD OF WAR

Con la fuerza de los dioses, el espíritu de los guerreros de antaño y traicionado por ambos para ser el guerrero supremo y el verdadero dios de la guerra, el poderoso Kratos se eleva para clamar venganza y eliminar a los dioses de una vez y para siempre. Volviéndose uno de los personajes más fuertes y tozudos de los videojuegos, llega a tener este reconocimiento, no sin antes mencionar que eliminó a Ares, legítimo dios de la guerra, y a su propia familia, cosa que le dio el color cenizo de su piel.



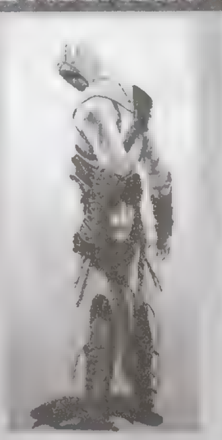
SORA. THE KEYBLADE BEARER



Encerrado entre varios mundos y siendo la respuesta para que no colapsen y se encierren en el oscuro vacío, Sora, el portador de la "Keyblade", lucha por la supremacía y la paz de su mundo, el mundo de Disney, con sus submundos, como el de *La Sirenita*, además de los *Final Fantasy*; sencillamente una tarea maratónica. Se volvió tan famoso que se espera con ansia la tercera parte de su saga, *Kingdom Hearts*.

ALTAÏR. THE ASSASIN

Veloz como el viento, silencioso como una sombra, acrobático como un felino, grácil como una ráfaga y letal como el veneno más fino, Altaïr es uno de los personajes más finos y letales que se lleva este reconocimiento. Con la salida de su primera parte *Assasins Creed*, se volvió tan famosos y reconocido como pocos, además de que al ser prácticamente perfecto, nos dejó ver el recurso más triste para hacerlo vulnerable y que este chico es tan ágil nadando como una roca atada con una cadena a una bola de acero.

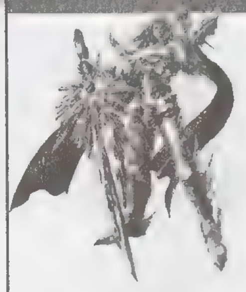


PAC MAN. THE LEGEND



Cuando se habla de videojuegos, hay realmente pocos nombres que se relacionen tanto con este anaranjado y rechoncho personaje, quien se hizo famoso desde su salida para las arcadias y hasta la fecha con varias reediciones, diversas formas de juego y nuevo aspecto. Sencillamente, Pac-Man es toda una leyenda y como tal es un icono total de la industria del videojuego, comparado con los gigantes comerciales como Mario y Sonic, pero sin tanta fiesta.

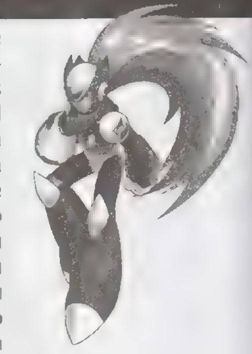
SIEGFRIED. THE ETERNAL WARRIOR



Luchando contra su lado oscuro, contra sí mismo y las almas que tratan de detenerlo en su misión de destrozar el mal… eso es una tarea complicada, Siegfried es uno de esos personajes que todo el mundo recuerda por ser el huésped de Nightmare en la saga *Soul Calibur*, para que después pueda desprender a su lado negativo y luchar contra él, algo que sencillamente lo ha hecho todo un clásico en los juegos de peleas.

ZERO. THE MAVERICK HUNTER

El cazador de formas no orgánicas negativas para la humanidad unidad cero, llega con su larga melena dorada a recibir este reconocimiento, no solamente por su enorme fuerza, su voluntad férrea y su pasado tortuoso, sino también porque en *Megaman X* era quien figuraba mucho más y era más recordado que su contraparte azul. Simplemente llegó para quedarse como el chico rudo y típico lobo solitario de los animes. Zero Tolerancia.



SAMUS ARAN. THE SPACE HUNTER



Es una chica ruda, férrea, veloz y salvaje, sin dejar de ser sexy, delicada y toda una dama. Saltó a la fama desde su inicio en *Metroid*, pero alcanzó el punto máximo que la hizo ser icónica de los juegos de todo videojugador, en *Súper Metroid*, cuando, dependiendo del final, se quitaba partes de su armadura.

ILLIDAN. THE HALF DEMON



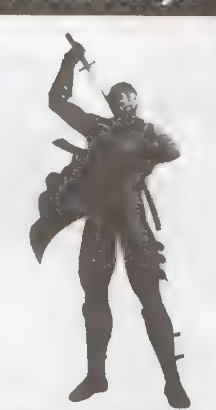
Encerrado por más de 500 años siendo todavía un Elfo nocturno, es liberado para destruir la amenaza de la legión de infierno. El problema surge cuando el temible e indomable Illidan absorbe el cráneo del chamán Gul-Dan y así obtiene todos los poderes demoniacos de éste, convirtiéndose en semidemonio. Este personaje es un lobo solitario, hermano mayor de un druida que lo encierra, pero sobre todo es un salvaje que se ha popularizado con la saga *Warcraft*.

KERRIGAN. THE QUEEN OF BLADES



Una dama en peligro, una psíquica utilizada con fines ruines y crueles, una doncella que lejos de caer en la desesperación, lucha y se yergue con fiereza peleando, pero que al final ni siendo una fantasma puede escapar a su destino. Ahora convertida en la reina de las navajas, pelea por el enjambre para eliminar a aquellos que la traicionaron. Extraída de *Starcraft*, el juego multipremiado, Kerrigan es una chica que se ganó su título a pulso y que al contar con una trama tan envolvente, simplemente no será olvidada.

RYU HAYABUSA. THE NINJA



Nacido de una familia de exterminadores silenciosos, esta sombra de la muerte toca y elimina lo que desea, con el pensamiento desgarra y con las manos destroza. Es un ninja y como tal ya no tiene nombre. El famoso protagonista de la serie *Ninja Gaiden* recibe este reconocimiento por ser uno de los más longevos al participar en más de ocho capítulos de su saga, algo que pocos han logrado.

DONKEY KONG. THE KING OF KONGS



El rey del ritmo, un enemigo con sabor, un protagonista con ángel, eso y mucho más ha sido el rey de los monos, DK, quien desde sus inicios con el videojuego homónimo se ganó el aprecio de muchos y después con sus diversas apariciones en *Donkey Kong Country* y *DK64*, nos robó el corazón. Sencillamente un mono muy mono.

LARA CROFT. THE BOUNTY RIDER



Nacida por el favoritismo de los hombres por las chicas pixeladas, con un pecho exagerado por un error de programación y con el carisma y sencillez de un típico argentino, Lara es una ladrona de tumbas que se ganó el reconocimiento de la gente por sus enormes curvas y su cantidad de hazañas, en más de cinco juegos. Una chica dinamita.

KIRBY. THE CHUBBY HERO



El más rechoncho y luchón de los héroes. Nos damos cuenta de que para ser un héroe no necesitamos un físico envidiable, pues siendo toda una pelotita, Kirby se ha ganado un lugar en nuestros corazones, y sobre todo en nuestros estómagos, pues siempre buscamos no llegar al grado de este rosado personaje, quien ha protagonizado más de 15 juegos.

DAI. THE DRAGON KNIGHT



Un caballero dragón debe ser astuto tanto como cruel, debe ser fuerte tanto como impío. Sin embargo, un caballero dragón no siguió estos preceptos y se convirtió en un héroe verdadero y logró que toda su descendencia y legado respetaran sus ideales. *Dragon Quest* es uno de los más grandes RPG de la historia, que gracias a Dai es todo un éxito.

FOX MCCLOUD. THE BOUNTY HUNTER



Star Fox se perfila hacia galaxias inhóspitas, las naves giran y los blasters resuenan. Si este planeta tiene muchos tesoros, la estrella del zorro buscará incansablemente hacerse con ellos. Así trabajan *StarFox* y su protagonista, quien se ha colocado como uno de los más grandes cazadores de recompensas de la galaxia, contando con no pocos títulos pero sí una corta carrera.

EL PRÍNCIPE DE PERSIA. THE SAND VALIANT



Durante eones, su leyenda ha tras- [illegible] príncipes de Persia. Este juego, además de volverse famoso por ser el primero en contarte cada segundo para termi- [illegible]

CRASH BANDICOOT. THE MAD



Algunos dicen que es un zorro, otros un lobo, otros un coyote, pero nadie sabe a ciencia cierta qué es. Lo que sí conocemos es que es un lunático que ha permanecido en el negocio por más de ocho años con títulos inolvidables y con sagas llenas de risas, acción y locuras sin igual. Este personaje es de los más divertidos de la industria y con ojos de loco.

MORRIGAN. THE SEXY VAMPIRE

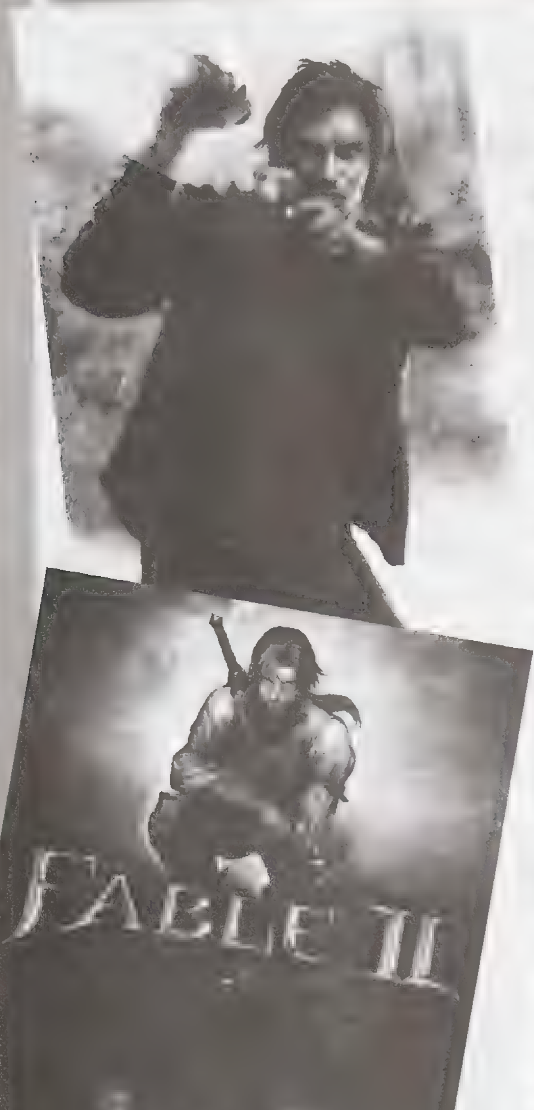
Una doncella de las tinieblas con un cuerpo de ángel, con la oscuridad de su lado y las fuerzas de las tinieblas bajo su control, Morrigan lucha, vence y absorbe a todos como el buen espíritu de la lujuria. Así como la ven, la dama de la oscuridad y la negrura surge de las sombras para seducirnos con sus voluptuosas curvas.



Por Hellscream

LOS 200 MEJORES VIDEOJUEGOS

El hecho de hacer una lista con la medida o los títulos de juegos que han pasado por toda la historia es totalmente compleja y sobre todo es muy complicado hacer que todos estén de acuerdo. Por una u otra razón, siempre alguno que será tu favorito probablemente no figure aquí, pero existen literalmente millones de juegos en el mercado y tomar solamente 200… así que esta lista la hacemos a partir de los juegos más recomendados y premiados de toda la historia. Así que mientras esté en la lista, es lo mejor de lo mejor. Ojalá estén más de acuerdo que en desacuerdo con nosotros.



Donkey Kong
Una plataforma para el éxito.

Super Smash Bros.
El multijugador por excelencia.

Gears of War

Resident Evil (excepto Gun Survivor y Outbreak)
El auge de los survival horror.

Silent Hill Saga
Metal Gear Solid 4
Final Fantasy VIII

Doom Saga
Papi shoter.

Legacy of Kain:
Soaul Reaver
Far Cry

Los Sims
Adictivo hasta los huesos.

Sim City
Rome: Total War

Starcraft. Brood War
El padre de los RTS.

Warcraft 2: Tides of Darkness, Beyond the Dark Portal
Age of Empires Saga
Diablo 2 y 3
Tomb Rider Saga

Halo: Combat Evolved
Un juego que marcó una generación.

Chrono Trigger
Un título de culto hecho realidad.

Megaman 5
El nacimiento de un clásico.

Grand Theft Auto (San Andreas, 3 y 4)
Warcraft 3: Reign of Chaos, The Frozen Throne

Prince of Persia
Uno de los pocos juegos que son literalmente para una hora.

Súper Mario Bros 3
Más de 90 mundos… sin capacidad de guardar.

Pong
Padre de todos, sin ti no somos nada.

Tetris
Command and Conquer
LOTR: Battle for Middle Earth
Prince of Persia: The Sands of Time

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
El juego más vendido de toda la historia.

Vagrant Story
Dungeon Keeper
Grim Fandango

Alone in The Dark
El primero y el percusor de los survival horror.

Megaman X
Un toque agresivo al robot de titanio.

The Legend of Monkey Island
Street Fighter Saga
Contra 3: The Alien Wars
Heroes Of Might & Magic Saga
Dragon Quest
Half-Life

Baldur's Gate
El sucesor de *Diablo*, y el mejor de su género.
Kingdom Hearts

F-Zero Saga
Velocidad y acción máxima.

Star Fox Saga
Metroid Saga
Sonic The Hedgehog
Pokémon Snap
Y's 1 y 2
To Heart II

Product Number 3
Ganador en el Tokio Game Show… tres años.

Uncharted Saga
God of War

Súper Mario Kart Saga
Carritos, velocidad y muchos golpes: la fórmula perfecta.

Gran Turismo Saga
Battletoads in Battlemaniacs
Kung Fu
Secret of Mana
Parodius
Macross

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

God of War 2
Sencillamente excelente.

World of Warcraft
Super Mario 64
Kingdom Hearts 2
Megaman X3
Pokémon Sapphire/Ruby
Prince of Persia: The Two Thrones

Castlavania: Dracula X
De los mejores de toda la saga.

The Legend of Zelda: A Link to The Past
Devil May Cry

Final Fantasy VII
El mejor, y por mucho, de los RPG.

Súper Mario Bros.
Guitar Hero 2
Castlevania: Simons Revenge
Mario Party Saga
Brain Age Saga
Halo 2
Pokémon: Diamond Pearl
FIFA Soccer 2009
Pro Evolution Soccer 2009

Guitar Hero 3: Legends of Rock
El verdadero boom de los Touch and Go·

Rock Band
Spiderman Web of Shadows
Alone in The Dark 2: A new Nightmare
Clock Tower

Spore
Jugar a ser Dios nunca fue tan divertido.

Devil May Cry 3
Little Big Planet

Warhammer 40000: Dawn of War Soulstorm
Final Fantasy IV

Professor Layton and the Curious Village

Lógica, matemáticas, rompecabezas, todo aquí.

Trauma Center Saga
Prototype
NIGHTS: Journey of Dreams

Dragon Ball Z. Tenkaichi Budokai 3

Goku en 4° contra Vegeta en 4°, un debut inigualable.

No More Heroes
Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood
Castlevania: Symphony of the Night
Tom Clancy's EndWar
Battalion Wars
Ninja Gaiden 2
Advance Wars
Battalion Wars 2
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas
Sonic Adventure 2: Battle
Patapon
Condemned

Halo 3

De los juegos más vendidos de la industria.

Fable
Dead Space
Crisis Core: Final Fantasy VII
Dragon Ball Z Burst Limit
Kingdom Hearts: Chain of Memories
Star Wars: The Force Unleashed

Wii Sports

No sólo educativo, sino también entrenador físico.

Soul Calibur 2
God of War: Chains of Olympus
Devil May Cry 4
Resident Evil 5
StarCraft 2

Megaman X4

King of Fighters 97

El juego más jugado en arcadias alrededor del mundo.

King of Fighters 99
KoF 2002
Metal Slug
Bomber Man
Teenage Mutant Ninja Turtles 3
TMNT 4: Turtles in time
Samurai Showdown IV
Marvel vs. CAPCOM
1945
Guitar Hero: World Tour
Final Fantasy III
Dragon Quest III
Tekken 3
Valkyrie Profile
The Legend of Zelda: Wind Waker
Fire Emblem
Final Fight
Captain Commando
Half Life 2

Tomb Rider 2

Protagonista femenino y sexy·

Need for Speed Most Wanted

Pro Evolution Soccer 6 (Winning Eleven 10)

De los mejores de su tipo.

Max Payne
Killer Instinct
Mortal Kombat II
The Elder Scrolls IV: Oblivion
Metal Gear Solid.
Crash Bandicot
Galaga
Galaxian
Space Invaders
Centipede
Millipede
Defender/ Joust

Pac Man

Un clásico que se ha mantenido por años.

Arkanoid
XII
Assasins Creed
Bioshock
Donkey Kong Country
Donkey Kong 64

Dance Dance Revolution Saga

Marcando una época y una moda en las arcadias.

CAPCOM VS SNK

Rival Schools
Driver
Mother
Othello
Ice Climbers
Eskimal
Frogger
Gex
Spiro
Animal Crossing
Pokémon Fire Red, Leaf Green
Excitebike
Hitman
Need For Speed: Underground

Wolfstein 3D

El primer shoter en primera persona.

Star Wars Lego
Perfect Dark 64
Hitman 2
Chrono Cross
Call of Duty
House of The Dead
The Simpsons: Bart vs The World
Zombies at My Neighborhood
Leisure Larry
Cool Spot

Viewtiful Joe

Innovador, y el sueño de todo fan de películas.

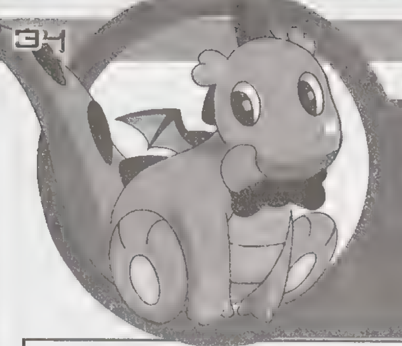
Double Dragon
Bubble Bubble
Kirby in Dreamland
Duck Hunt
Dr. Mario
Super Puzzle Fighter

Ragnarok Online

El primer MORPG que creó moda y necesidad de jugar.



Por Angel Princess y Goji



Hola, amigos, los saluda Angel Princess. Por esta única ocasión, Goji y yo daremos juntos esta sección... (Lo cual no me cayó muy en gracia, para ser honestos). ¿Y crees que a mí sí? Ejemn, *muchas gracias a todos ustedes por hacer posible que llegáramos al número 200 de Conexión Manga*, y ahora les daremos un resumen de las cuatro noticias de espectáculos que causaron mayor revuelo. (O sea, las más escandalosas). Jumn, Bueno...¡COOOMENZAMOS!

CONFLICTO DE PAREJAS



Después de meses de pleito, causados por los chismes de cierta "víbora"... (¿No lo dirás por mí, verdad?)... Touya y Yukito por fin se reconciliaron e incluso se les otorgó un reconocimiento como la mejor pareja del año, en la marcha por El orgullo Yuri-Yaoi. Todo el pleito se inició cuando se esparció el rumor de que se había visto juntos a Yukito y Darien (pareja de Serena Tsukino), en un centro comercial... (No fue un rumor, yo los vi muy juntitos y hasta Darien le preguntaba a Yukito qué opinaba de un osito de peluche que compró). Así es, era para su hija Rini y sólo le estaba preguntando a Yukito si le parecía un buen regalo para Chibi-Moon, tonto. Esperamos que Touya y Yukito sigan juntos y... (Aunque por ahí me enteré de que Touya ya le está echando el ojo a Kamui, de *X*). ¡Goji!

¡NO ADORES A FALSOS PU-PUUU!

Nos enteramos de que la religión Mokoneista, que tantos seguidores ha ganado últimamente, podría ser un fraude por parte de Yuko, principal sacerdotisa y vocera de la "Iglesia de la Santa Mokona del día X", que quiso aprovecharse de la popularidad del simpático animalito blanco, para vender un monton de mercancía con su imagen... (¿Simpático? Ja, ja). Yuko incluso trató de "lavar el cerebro" de los niños con videojuegos como "Mokona vs. los Falsos Dioses", en el que ella se enfrentaba a dioses como Atenea o Kami-Sama... (Lo chido de este videogame es que podías ponerle a Atenea el traje de Marin o Sheena si hacías suficientes puntos, slurp). Pervertido. Como sea, al parecer el "teatrito" ya se le cayó a Yuko. Les seguiremos informando.



VAYA TRIÁNGULO AMOROSO

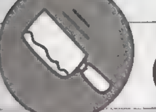
Y hablando de Rini, por desgracia, más que un chisme, lo cierto es que Chibi Moon por un tiempo "le echó el ojo" al joven Syaoran, a pesar de que sabía que él y Sakura ya eran una pareja formal... (Y aunque Sakurita estuvo a punto de "cortar" al menso de Syaoran, decidió darle otra oportunidad. Lástima). ¿Cuál lástima? Lo que pasa es que Sakura sabía que él era inocente, pues, aunque Rini se le insinuó en varias ocasiones, no la "peló". (Grrr. Y pensar que hasta inventé que Syaoran y Rini hasta habían salido a cenar juntos, para que Sakurita lo "botara", y aun así siguió con él). ¿Tú inventaste ese chisme? (Ups, creo que ya hablé de más). Pues me alegra que esta parejita sigan juntos y que no se crean de chismes venenosos... (Pero muy bien contados, je). ¡Odioso!



ESCÁNDALOS EN LA FAMILIA

El año pasado, el Clan Kido se vio envuelto en varios escándalos que iban desde acusaciones de explotación infantil, hasta fraude con falsas armaduras doradas. (Sólo estaban pintadas de dorado, juar). ¡Silencio! Saori ha declarado que la mayoría de estos escándalos son puros inventos por parte de los enemigos de la Familia Kido... (Sí, cómo no, chava). Por cierto, Goji, ahora que me acuerdo, ¿no te demandó Saori por difamarla, al decir que ella se había hecho una operación de aumento de busto con dinero que extrajo de las arcas del Clan Kido? (Gulp, lo siento, pero mi abogado no me permite hablar de ese tema, Angel). Je, ¿miedito?

Nota: Y recuerden, cuates, que ésta es una sección de cotorreo.



CHEFS ITA ESPECIAL 200



Hola, mis queridos mangamigos, me da mucho gusto que sigan visitando la CocinIta. En esta ocasión tan especial que celebramos el número 200, prepararemos un festín que incluye los cinco grupos de alimentos de la comida japonesa. Como se los platiqué desde la primera edición de *El Mangatutino*, haremos algo crudo, algo cocido al vapor, sopa, arroz y algo asado.

Recuerda las recomendaciones básicas: manos limpias, mandil puesto; todos nuestros utensilios deben estar limpios y, la más importante, consultar a un adulto para evitar accidentes.

Comencemos con lo crudo.

Sashimi

Ingredientes

- Pescado limpio de distintos tipos. Puedes utilizar atún, salmón, etcétera.
- Zanahoria
- Daikon
- Salsa de soya japonesa
- Wasabi

Preparación:

Raya la zanahoria y el daikon en julianas finas y coloca una capa sobre un plato. Encima, acomoda el pescado en forma de corona, intercalando los tipos de pescado que escogiste. En medio agrega un poco de wasabi al gusto y baña con salsa de soya japonesa.





Arroz frito picante con camarones

Ingredientes

- Chayotes
- Chiles rojos picantes sin semilla y picados
- Ejotes picados finamente
- Pasta de camarón
- Concentrado de pescado
- Arroz blanco de grano largo lavado
- Zanahorias en cubos
- Aceite
- Huevo batido
- Salsa dulce de soya
- Agua
- Jugo de limón
- Camarones limpios para decorar

Preparación:

Machaca los chayotes cocidos, los chiles y la pasta de camarones. Añade agua para que se forme una pasta. Aparte, mezcla el concentrado de pescado, jugo de limón y la salsa de soya.

Coloca el arroz cocido en una cazuela, agrega aceite para freír, junto con la zanahoria y los ejotes. Una vez que tome consistencia, agrega la pasta que hicimos con el camarón. Deja que se fríe todo bien y agrega un poco de la mezcla de concentrado de pescado que hicimos anteriormente. Sigue friendo por cinco minutos, moviendo constantemente para evitar que se queme, y una vez que esté listo, sirve y decora con los camarones. Puedes ofrecer un poco más de la mezcla de concentrado de pescado que te quedó.



Sopa de tofu

Ingredientes

- Tofu
- Caldo de pollo
- Mirin
- Vinagre de arroz
- Champiñones en noki
- Cebollas de acambray pequeñas finalmente picadas (sólo la parte verde)
- Sal y pimienta

Preparación:

En una cazuela, coloca a hervir el caldo de pollo y el vinagre de arroz, junto con los vegetales. Una vez que estén cocidos, sazona con sal y pimienta. Déjalo hervir por cinco minutos más. Apaga el fuego y agrega el tofu cortado en cubos.

Cocido al vapor paquetitos de arroz

Ingredientes

- Zanahoria rayada
- Col picada finamente
- Jengibre rayado
- Salsa de soya japonesa para acompañar
- Láminas pequeñas de harina de arroz
- Harina de trigo
- Agua
- Sal

Preparación:

Puedes conseguir las láminas de arroz en tiendas de productos japoneses. Si no las encuentras, las puedes hacer de la siguiente manera: mezcla en un tazón, por partes iguales, harina de arroz y de trigo, una pizca de sal y agua. Forma una pasta, evitando los grumos.

En un sartén, con un poco de mantequilla, agrega un poco de la mezcla (la cual no deberá quedar muy espesa), y extiende para formar tortillas pequeñas y muy finas. Cose por los dos lados por aproximadamente un minuto. Envuélvelas en un trapo húmedo para evitar que se peguen y se resequen.

Una vez que termines con la mezcla, déjala reposar.

Por lo mientras, en un tazón cose la zanahoria, la col y agrega el jengibre rayado. Puedes auxiliarte con aceite o agua para que no se queme. Espera a que se enfríe un poco y con esta preparación, rellena las tortillas que hicimos. Con un huevo batido, une los bordes de las tortillitas en forma de empanadas. Acomoda en una vaporera, de forma que no se te abran, y déjalos coser por aproximadamente 20 minutos. Una vez que estén listas para servir, acompáñalas con salsa de soya japonesa.



Asado

Para lo asado, vamos a preparar pollo con piña.

Ingredientes

- Tiras de pollo
- Brócoli
- Piña en rebanadas
- Calabacitas cortadas en diagonal.

Preparación:

En una plancha, asa todos los ingredientes. Una vez que estén cocidos y listos, colócalos en un plato de la siguiente manera: acomoda la piña primero sobre el plato, encima de ésta, en el centro, coloca las tiras de pollo y decora por un lado con el brócoli, y por el otro las calabacitas. Puedes acompañar con un poco de salsa de soya dulce.

Ésta sería la comida completa, para una ocasión especial. Sírvela de la siguiente manera: lo primero serán los paquetitos de arroz para abrir el apetito; después lo crudo con el sashimi, y a continuación la sopa de tofu. Ya que se haya degustado la sopa, acompaña con arroz frito picante con camarones, y como plato fuerte, el pollo asado.

Pero como en toda comida especial, necesitamos algo dulce para cerrar con broche de oro, prepararemos algo muy ligero y muy fresco.

Raspado con fruta

Ingredientes

- Hielo
- Kiwi, mango y piña cortados en trozos
- Crema de coco
- Lecha condensada
- Azúcar

Preparación:

Tritura el hielo en forma de raspado y mételo al congelador para que no se derrita.

Con mucho cuidado, y con la ayuda de un adulto, agrega en un sartén una taza de agua y dos de azúcar. Esto formará un caramelo que deberás agregar al hielo raspado y mezcla perfectamente. Con esto ya tienes la nieve de caramelo, déjala congelar nuevamente.

Aparte, mezcla la crema de coco junto con la leche condensada. Para servir, hazlo en un plato hondo y agrega una bola de nieve de caramelo. Alrededor coloca la fruta picada y baña con la mezcla de la crema de coco.

Ésta es mi forma de celebrar una ocasión especial y para agradecerles todas las visitas a la CocinIta. Me dio mucho gusto haber compartido durante este tiempo mis conocimientos y ¡les envío sazonados besos!



ENTREVISTA: INTEGRA HELLSING, EL SECRETO TRAS LA DONCELLA

Por Snake

Integra no es un mujer normal. Acostumbrada desde pequeña al lujo y a las comodidades, tuvo que lidiar, desde joven, con las problemáticas riendas de su familia. Un clan cercano a la corona y al poder, con influencias en todos los ámbitos y una fortuna inexplicable. Ahora, dirigirá el destino de la nación británica.

Ella no sabe que estoy aquí. Es difícil entablar conversación cara a cara con tan poderosa dama. Una áurea oscura la sigue. No sólo tiene una fuerte presencia, demoledora. Hay algo o alguien cubriéndola. Alguien que observa desde el abismo cada uno de sus pasos en el borde, cuidando que ella nunca caiga. Está en su oficina. Sola. Cierro la puerta con súbita discreción. Estámos sólos. Al final, es hora de responder.

–Felicidades, señorita.

Su mirada, azul, intensa, es penetrante, no muestra una sola emoción que no sea una macabra sonrisa.

–El súper soldado vuelto reportero. Al final me encuentro contigo.

¿Qué deseas? ¿Una entrevista o una pelea?

–Se supone que las preguntas las hago yo.

–Tú no tienes derechos. Es mi territorio. Si vas a depredar, será a mi modo.



Me volví loco. Nadie, nunca, había sido tan bellamente hostil. Aun así, hay trabajo por hacer.

–Tienes el tiempo contado, serpiente.

–¿Por qué interesarte realmente en el gobierno?

–Se vienen tiempos duros. No sólo para la gente. También para mi organización. La última batalla está por venir y necesito el poder de esta nación para luchar contra un mundo completo. La última de las batallas no la pelearé con la cruz en la mano. Lo haré con la bandera. Y será tiempo de una dolorosa alianza.

–¿Bajar la cabeza ante el Vaticano?

–Nunca. Sólo ceder. No es tiempo para negaciones absurdas.

–¿Contra quién será este combate? ¿Algún ser mítico?

–No me extraña tu ignorancia. Conoces perfectamente las tramas políticas, las telarañas lúgubres del ser humano. Pero, fuera de este mundo, tú no alcanzas a comprender. Esto va más allá de la mitología. Es una fuerza que jamás se ha visto en la faz de esta Tierra. Con su poder y su crueldad, convertirá en olvido la paz que este mundo gozó algún día.

–¿Comenzará la guerra pronto?

–Decírtelo provocaría una histeria colectiva. Como periodista, deberías saber que esas cosas deben evitarse. Como guerrero quizá seas bueno, como reportero, no. A fin de cuentas, es algo que yo desconozco. Pero alguien cercano a mí ya huele el hedor de la sangre que está por derramarse, y será mucha.

–Se ve muy ingenua, madame. Un político nunca debería confiar ciegamente en nadie más que en sí mismo. Usted debería saberlo.



–Sólo existe un ser con tan plena confianza de mi persona. Alguien con un instinto más allá de lo humano.

–Debe ser un monstruo.

–Así lo han llamado. Antes, él era un conde en el infierno. Ahora es un siervo en tierra sacra. Parece que me conoces más de lo que deberías, puedo mirar tu sonrisa.

–Los rumores, su excelencia. Los rumores de una bestia dentro de sus murallas. El arma más poderosa de su brazo armado. Es increíble que sea realidad.

–Yo sé que tú conoces a la perfección lo que estos muros ocultan. Los secretos que las viejas paredes guardan. Las pasiones escondidas tras mis pupilas. ¿Qué es lo que te falta por conocer?

Vine a una simple entrevista. Y me encontré ante una encrucijada. Un punto del que no podría regresar. Ya lo he pasado antes. He sobrevivido. Jamás es tarde para otra última vez.

–Deseo conocer el demonio que encadenas en este refugio.

Tras una nube negra... apareció un nuevo desafío... y el último combate había comenzado...

INTEGRA HELLSING, PRÓXIMA PRIMER MINISTRA

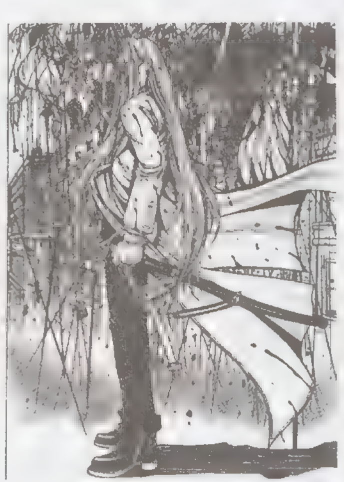
Las encuestas difícilmente fallan. Así lo ha dictado el resultado de la última elección en Gran Bretaña. Integra Hellsing, candidata conservadora, salió victoriosa con el 76% de las votaciones. Su rival, Jim Jaspers, obtuvo sólo el 20%. ¿Y el 4% restante? Nadie lo sabe.

Sin embargo, simpatizantes de la ganadora salieron a festejar a primera hora de conocerse la noticia a lo largo y ancho del Reino Unido. Picadilly Circus quedó atiborrado de seguidores, mientras millares de personas se aglutinan en las avenidas principales.

"Es un honor ser la siguiente mandataria de esta nación. Sin embargo, ha llegado la hora de un reto mayúsculo. Es hora de luchar para no quedarnos atrás. Debemos luchar en las playas, en los campos, en las ciudades. Lucharemos en las colinas. Nunca nos rendiremos. La hora más importante en la historia de este planeta está por llegar y la nación británica esperará en primera fila".

Hellsing tomará protesta en unos cuantos días. Se espera una reacción inmediata en la Bolsa, al tiempo que analistas políticos intentan descifrar su discurso de aceptación. De cualquier forma, la sucesora de la Dama de Hierro parece haber llegado.





EL VATICANO ACEPTA EL TRIUNFO DE HELLSING



Hace unas semanas, hubiera resultado inútil esperar una respuesta favorable de la Iglesia Católica respecto a la victoria eventual de la señorita Hellsing. Hoy, al parecer, los conflictos están resueltos. O al menos eso expresa, en un comunicado, Alexander Anderson, representante del Vaticano.

"Nos complace ver cómo la democracia británica va en aumento. Los votos han hablado, y lo han hecho claramente. Esperamos contar con la señorita Hellsing para una cooperación futura, debido a que tanto el Vaticano como el Reino Unido son estados reconocidos internacionalmente".

Sobre el cambio de actitud hacia la ahora futura Ministra, el clérigo menciona: "Han pasado ya los tiempos de enfrentamiento. Se acercan retos mayores. Necesitaremos toda la fuerza posible. Si cooperamos, como nunca antes lo habíamos hecho, seremos invencibles".

Anderson es, por ahora, parte del grupo de beneficencia del Vaticano, fungiendo como director del área de orfanatos. Se sabe que ha sido crítico de la candidata durante la campaña y, se habla, de que tuvieron rencillas en el pasado.

BRUJA CÓSMICA TRAE MALAS NUEVAS

Yuuko, bruja favorita de esta sección por sus intenciones de dominar el universo, se comunicó con la redacción de este periódico para dar noticias devastadoras. Con su inmenso poder (perdonen tanta alabanza, ella paga publicidad) vaticinó un negro futuro para la raza humana.

"Se librará una guerra. Pocos quedarán vivos. Nadie se salvará del combate. Ni los niños. Será una fiera lucha en la que el futuro de la raza humana estará en el aire. Nada está a salvo. No hay refugio, no hay lugar. Estamos condenados a decidir si se lucha o se desaparece".

La vidente, también, dio esperanzas. "De entre todos los combatientes, nacerá un héroe. Una pequeña luz, que dará asilo a la fe humana en su propia subsistencia. Jamás el hombre dependió tanto de una minúscula razón para seguir creyendo que el día de mañana verá la luz".

¡El teléfono se colgó. Todos temblamos de miedo! ¡Qué alguien nos salve!



ADOLESCENTE CRITICA PÚBLICAMENTE AL PARLAMENTO... Y HACE EL RIDÍCULO



Haruhi Suzumiya, adolescente japonesa de fama mundial, ha aparecido recientemente en televisión criticando las decisiones del parlamento japonés. Todo esto debido a supuestas negativas para legalizar las incursiones de Ovnis en territorio nipón.

El problema es que no es necesaria una legalización, ya que los Ovnis, por ahora, no tienen problema para aterrizar en tierras orientales. "Es casi un pleonasmo. No puedes hacer legal algo que nunca ha sido ilegal", comentó un representante del parlamento que se negó a dar su nombre.

Con todo y sus, ejem, paleros, la señorita Suzumiya argumentó que, de no acceder a sus demandas: "la Tierra estará en grave peligro, pues una raza espacial vendrá y aniquilará a los terrícolas. Pero no teman. La brigada SOS los defenderá".



¿CUÁL ES TU NIVEL AKIBA-KEI Y FREAK?

Por Alejandra Rivera Ríos

¡No te rías! La línea entre ser un akiba-kei y un antisocial encerrado en tu cuarto es muy delgada, así que contesta este test y averigua si estás a punto de cruzarla... Anota y suma.

1.- ¿Tienes novia?

A) Sí (¡deja de contestar este test!) +1
B) Sí, también es akiba-kei y vamos juntos a las convenciones, ¿eso cuenta como cita? +2
C) No, y no me importa (¡mentiroso!) +3
D) ¿Las muñecas inflables cuentan como novia? +4

2.- La mayoría de tus amigos son:

A) Imaginarios... creo... bueno, también están con los que juego videojuegos... +4
B) De internet, me la paso discutiendo en foros +3
C) De la escuela +1
D) De la escuela, pero sólo me llevo con los que tienen mis mismos gustos, no soy fiestero +2

3.- ¿Cuánto tiempo pasas en el Messenger?

A) Muy poco, sólo cuando tengo tarea o nada qué hacer (sí, claro...) +1
B) ¿Qué significa "cerrar sesión"? +4
C) Confieso que al menos una hora diaria (¿de verdad sólo una?) +3
D) Un par de horas a la semana +2

4.- Tus fines de semana los pasas:

A) En Internet +4
B) Alterno tarea con salidas +2
C) Viendo series, y sólo asomo la nariz un rato +3
D) Saliendo con mis cuates +1

5.- ¿En qué gastas tu mesada?

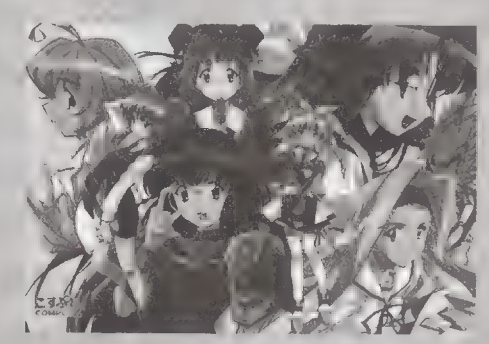
A) En alcohol... (¡Borracho! Aunque el sake también cuenta, ¿eh?) +1
B) En revistas, dulces, libros y algunas freakeses (por lo menos lo admites) +2
C) En cosplays, series y gashapones +4
D) En gadgets y todo lo que hay en las convenciones +3

6.- ¿Qué tan seguido usas tus cosplay?

A) En las convenciones y a veces cuando nadie me ve (jajaja) +3
B) En Halloweeen y convenciones +2
C) No tengo (¡No manches, qué sacrilegio!) +1
D) Más bien, cuando dejo de usarlos es porque mi mamá me obliga a lavarlos...+4

7.- Confiesa, ¿alguna vez has tratado de imitar a tu personaje favorito?

A) Somos idénticos, imito su voz y sus movimientos a la perfección (¡él y yo somos uno mismo!) +4
B) ¡Claro, funciona para ligar! (ejem... pues yo que tú cambiaba de técnica) +3
C) Sí, es muy divertido, a veces me pongo a practicar sus gestos enfrente del espejo de mi cuarto... aunque no trato de ser su doble... (sí, claro...) +2
D) Cuando era chiquito... (¡Qué amargado!) +1



RESULTADOS

De 24 a 28 puntos: Nivel Dam 4
¡Oh, mi kami-sama!
Eres un máster, un dios freak, te sabes cada capítulo, cada curiosidad del manga, cada error en la animación y coleccionas miles de cosas referentes a videojuegos, anime, y a la cultura japonesa, porque el universo akiba-kei es tu vida. Y aunque puedes estar orgulloso de ostentar este título, ¿no crees que deberías ocupar tus energías no sólo en esto, sino en otras cosas? ¡Salir al sol de vez en cuando y dejar a un lado tu computadora te sería muy benéfico! Eres inteligente, interesante y tienes mucho potencial, deja de ser un fan compulsivo. Pero ojo, ¡las convenciones no cuentan como punto de reunión social!

De 18 a 21 puntos: Nivel Dam 3
Entre los shinigamis y los mortales
¡Alerta roja! Estás a punto de cruzar la línea. ¡Detente! El encanto de la tecnología y el lado oscuro de la afición akiba-kei te están seduciendo, pero recuerda que no toda la vida consiste en ello. Ten más pasatiempos y procura alejarte de tu escritorio y televisión. Recupera a los amigos que tienes olvidados o con quienes ya sólo te comunicas vía celular o Messenger. Eso regresará el balance a tu vida. Recuerda, no dejes que tu afición se convierta en obsesión.

De 10 a 14 puntos: Nivel Dam 2
Akiba-kei de medio tiempo
Estás en el punto medio exacto: ni te mal viajas con tus manías, ni te niegas el gusto de disfrutar del anime. ¡Muy bien! Es muy difícil lograr este balance. Para seguir así, continúa frecuentando distintos grupos de amigos, asiste a tus clubes de akiba-kei, pero ten más actividades no relacionadas con Japón: sigue expandiendo tu mundo y probando cosas distintas. Toma tu lado fan como lo que es: un pasatiempo que te complementa.

De 7 a 9 puntos: Nivel Dam 1
¿Fan de clóset?
¿Eres o dices ser akiba-kei? Más bien lo segundo. Tienes a tu lado fan muy guardado... quizás en parte te da un poco de pena reconocer tus aficiones por miedo al ridículo, pues crees que se burlarán de ti. ¡Eso no tiene por qué ser así! Mientras no te obsesiones, no hay nada malo; es parte de ti y de tu personalidad, pues te diferencia y al mismo tiempo, te identifica con personas con tus mismos gustos que te pueden comprender. Así que simplemente sé tú mismo, haz y muestra todo lo que quieras de ti.

BUSCANDO A GOJI



Ayuda a Angel a encontrar a los 5 Gojis extraviados, o busca tu personaje favorito en esta imagen.

Y UN DIA EN LA FIESTA DE CONEXION MANGA...



AUREA FRENIERE











Vanguardia Editores no se hace responsable por el mal uso que El Spidergoji o cualquier lector haga de la revista

¡FELICIDADES CONEXION MANGA LES DESEA EL SPIDERGOJI!

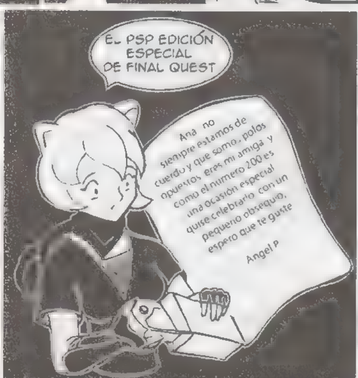
Alecs














200
CONEXION
MANGA
ADALISA ZARATE '09

Por Mónica Uribe

Historia del MANGA

ORÍGENES

El manga desciende del Ukiyo-e, grabados en papel que describían escenas de la vida cotidiana, las mujeres más bellas de la época y los samuráis más famosos, pero los retrataba en poses estáticas. Esta forma de arte floreció de 1620 hasta 1867. Uno de los artistas más importantes del Ukiyo-e, **Hokusai**, creó una nueva versión en 1851, en que se narraban escenas de acción, olvidando las poses estáticas y añadiendo más vivacidad, nombrándolas manga o escenas al azar. El recibimiento que tuvo por parte del público fue enorme y llegaron a 15 volúmenes.

Años después, en Occidente se popularizarían las caricaturas políticas y las tiras cómicas de paneles múltiples que aparecían en los diarios a finales del siglo XIX y principios del XX. En esta corriente se encontraba **Charles Wirgman** (31 de agosto de 1832 - 8 de febrero de 1891), de nacionalidad inglesa, quien vivía en Japón. Él creó el **Japan Punch**, una revista para extranjeros que describía la vida en Japón de una manera humorística. Al poco tiempo sus caricaturas llamaron la atención de los japoneses también y es considerado uno de los precursores del manga moderno.

RAKUTEN, EL PADRE DEL MANGA MODERNO

Al inicio del siglo XX, algunos artistas japoneses siguieron haciendo caricaturas, importando los estilos artísticos occidentales, y reflejando en su obra los rápidos cambios por los que Japón estaba atravesando, mezclando los cómics occidentales con las ideas japonesas.

Uno de estos artistas fue: **Rakuten Kitazawa**, su inspiración fue *The Yellow Kid* por **Richard Felton Outcault** y *The Katzenjammer Kids* por **Rudolph Dirks**. Kitazawa creó sus propios personajes, en *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* (**La visita a** *Tokio de Tagosaku y Mokube*) y en 1905 fundó **Tokyo Puck**, una revista hecha por caricaturistas japoneses. También editó un manga con una protagonista femenina, una chica marimacho Miss Haneko Tonda, quien sentaría los precedentes para el shojo. Kitazawa es considerado el padre del manga de antes de la guerra y su trabajo se muestra en el salón municipal del manga de Omiya y el Kaikan, en Saitama.





Rakuten (20 de julio de 1876 - 25 de agosto de 1955) fue el primero en usar el término manga en su sentido moderno. Sus primeros trabajos aparecieron en la edición dominical de *Jiji Shimpo*, en el que publicó hasta su retiro, en 1932. Durante la guerra fue el presidente de Nihon Manga Hoko Kai, una asociación de caricaturistas que apoyaban los esfuerzos de la guerra. Antes que eso, en *Tokyo Puck* mantenía un estilo de crítica contra el gobierno, el cual moderó un poco después del incidente de alta traición en que unos comunistas intentaron asesinar al emperador en 1920. También entrenó muchos caricaturistas y animadores, como **Hekoten Shimokawa** y el caricaturista **Ippei Okamoto**, una de las influencias de Osamu Tezuka.

El PADRE DEL ANIME

Oten Shimokawa fue uno de los caricaturistas de *Tokyo Puck*, del que se volvería posteriormente editor. A los 26 años fue contratado por Tenkatsu Prodution Company para crear un corto animado, el cual hizo echando mano de técnicas poco convencionales: dibujar en un pizarrón con cera blanca o gris, filmar, y después remover ciertas porciones del celuloide para modificar con tinta china. Considerando que las recién descubiertas celdas de celuloide para la animación eran muy caras, Oten usó técnicas que le permitieran ahorrar dinero y hacerlo más rápido. El resultado fue *Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki*, un corto de cinco minutos que se exhibió en las salas cinematográficas de manera comercial.

Dicho corto tiene el título del primer filme de anime, aunque ya había animaciones previas, pero es el primero en recibir tal título por haber sido realizado comercialmente. Desafortunadamente, desapareció y no queda ni una imagen de él; sin embargo, en julio de 2005 se encontró en Kyoto un corto de tres segundos que también tiene las características de un anime y que viene por alrededor de 1900, aunque es evidente que fue hecho de una manera amateur, por lo que, al menos desde el punto de vista comercia, el de Oten sigue siendo, considero, el primer anime.

LOS AÑOS PREVIOS A LA GUERRA

A principios de siglo, Japón se volvió nacionalista y militarista, y los mangas comenzaron a tener el objetivo de adoctrinamiento, siendo de los más conocidos *Norakuro*, de **Suiho Tagawa** (10 de febrero de 1899 - 12 de diciembre de 1989). Se unió en 1919 al ejército imperial japonés y lo dejó en 1922, posteriormente estudiaría arte y se volvería narrador de Rakugo (el arte tradicional de narrar historias). Eventualmente se volvería mangaka, en 1927, y en 1931 iniciaría *Norakuro*, su más famoso manga, acerca de un perro negro y blanco que sirve al ejército imperial, dentro de la brigada de los perros feroces.

El manga es de tipo humorístico y se ve cómo Norakuro asciende a sargento. Está inspirado en el cómic de *El gato Félix* y tuvo dos películas animadas antes de la guerra y una serie en los setenta. En los ochenta y noventa fue la mascota de la escuela de entrenamiento físico de la fuerza de autodefensa japonesa, de la que han salido muchos atletas olímpicos. *Norakuro* se sigue publicando, aunque de manera intermitente, e irónicamente estaba planeada para ser una historia corta, pero la gran recepción que tuvo lo cambió. Además, se ha publicado en inglés, en un número de la antología de cómics *Kramer's Ergot*.

EL MANGA DURANTE LA GUERRA

La Segunda Guerra Mundial afectó tremendamente a los mangakas, quienes se encontraron con que la escasez de papel era el menos de sus males. El gobierno adoptó una línea muy dura de pensamiento, y quienes no se ajustaban eran considerados disidentes; así, todas las figuras públicas y líderes de opinión comenzaron a ser víctimas de un fuerte escrutinio y los mangakas no fueron la excepción. Para poder ser publicados en el *Manga Magazine*, la única revista que existió en esos años, debían pertenecer al Shin Nippon Manga Kyokai (La nueva asociación de mangakas), una organización que dependía del gobierno.

Los mangakas debían ajustarse a las líneas de pensamiento del gobierno en lo que se refería a un contenido apropiado: nacionalismo, aligerar las penurias de la guerra, incentivar la inventiva de las esposas japonesas para darle de comer a sus familias, y glorificar a las tropas en el frente, al mismo tiempo que se satanizaba al adversario, además de animar a la gente a que hiciera los sacrificios que la guerra requiriera. Quienes no se ajustaban a esto, no podían publicar sus trabajos, tenían que trabajar en las fábricas, e incluso servir en el frente.

Uno de estos disidentes, **Taro Yashima**, fue incluso encarcelado, al salir se mudó a los Estados Unidos, en 1939, junto con su esposa para estudiar arte. Después de Pearl Harbor se unió al ejército y siguió su carrera como mangaka, escribiendo *Unganaizo* (**El soldado sin suerte**), un manga que los aviones aliados dejaban caer sobre las tropas japonesas. La historia es la de un soldado de origen campesino que es reclutado por el ejército imperial y que vive las penurias de la guerra, hasta ser llevado a la muerte al servicio de los líderes corruptos. El manga fue exitoso, pues se encontraba con frecuencia entre las pertenencias de los soldados japoneses caídos en combate o capturados, lo que atestigua su capacidad de desmoralizar al enemigo.

Yashima permaneció en los Estados Unidos y se convirtió en ilustrador de libros infantiles que fueron muy premiados, como *Crow Boy y Umbrella*. Irónicamente, *Unganaizo* es un manga que ya no se puede conseguir, al igual que muchos de los materiales artísticos creados durante la guerra. El nombre verdadero de Taro era **Jun Atsushi Iwamatsu**, pero para su obra adoptó un pseudónimo, para que su familia en Japón no fuera castigada por sus acciones. Después de la guerra, el congreso les concedió a él y a su esposa el estatus de residentes.





LA POST GUERRA

Después de la guerra, los años siguientes fueron difíciles para la gente, además de soportar la presencia y las nuevas leyes de los vencedores, las carencias de alimentos y artículos de primera necesidad eran tremendos; sin embargo, en este desolado panorama, el manga llegó al rescate, como una forma de diversión barata y accesible, que animaba a las personas en esos días.

Uno de los mangas más populares pertenecía a una mujer: **Machiko Hasegawa**, una artista que creó la tira de cuatro paneles *Sazae San*, que surgió en abril de 1946, en el periódico *Asahi Shinbun*. Narra la vida de una mujer japonesa no muy típica, que en un principio se interesa más en ser ella misma que en usar maquillaje y atraer a un esposo, ya casada, en vez de ser la mujer sumisa que se esperaba en aquella época. Sazae es liberada, llegando incluso a mangonear un poco al marido, para consternación de los vecinos, hasta que se convierte en feminista declarada y deja de usar ropa tradicional para vestirse como una mujer occidental.

La autora tenía muy claro cuando creó el cómic que la familia japonesa debía evolucionar y la retrató como ella pensaba que debía ser. El tono de la historieta era ligero, humorístico y con algunas enseñanzas filosóficas aquí y allá, aunque en su época, en ocasiones llegaba a escandalizar por lo "moderno". En la actualidad, es considerado un manga nostálgico que muestra a las familias de la post guerra. El manga terminó por decisión de la autora en febrero de 1974, en un número final en el que Sazae le prepara el desayuno a su esposo y se encuentra con un huevo que tienen una doble yema y reflexiona que en la vida, la felicidad es formada por pequeños detalles. El manga es conocido por todos los japoneses y la versión animada que inició en 1969 continúa en la actualidad, con formato de media hora con tres viñetas en cada capítulos, juntando 2,000 capítulos hasta la fecha.



equivalente de Tezuka en cuanto al manga de humor y su legado es impresionante; sin embargo, sus trabajos no son conocidos fuera de Japón, y tras su muerte en agosto del 2008, tuvieron un resurgimiento. El premio Akatsuka se otorga al mismo tiempo que el de Tezuka y es para el manga de humor.

Un grupo de autores se separaron del manga y nombraron a su corriente el Gekiga, dirigido a un público más adulto. Entre sus más importantes exponentes están: **Kazuo Koike** (*Lone Wolf and Cub*), **Yoshihiro Tatsumi** (*A Drifting Life*) y **Sampei Shirato** (*The Legend of Kamui*). Con la excepción de **Sazae San**, la mayoría de los autores para shoujo eran hombres, hasta que llegó una nueva generación de autoras, nacidas en el 1949, que tomaron por asalto el género: **Yasuko Aoike, Moto Hagio, Riyoko Ikeda, Yumiko Shima, Keiko Takemiya, Toshie Kihara, Ryoko Yamagishi, Minori Kimura, Nanae Sasaya, Mineko Yamada** y **Norie Masuyama**.

Un grupo posterior trajo artistas como **Wakako Mizuki, Michi Tarasawa, Aiko It, Yasuko Sakata, Shio Sat,** y **Yukiko Kai**. Ellas profundizaron en las cuestiones de género y revolucionaron el manga, además de abrir el camino a las mangakas mujeres y creando subgéneros y categorías dentro del shojo. Las mangakas mujeres en la actualidad no se limitan al shojo, también han tomado por asalto el shonen con gran éxito, como en los casos de **CLAMP** y **Rumiko Takahashi**. Gracias a todos ellos el manga se volvió el género flexible e impresionante que es hoy en día.

Sin embargo, fuera de las tiras cómicas, el manga tenía algunos problemas para ser distribuido, pues si la gente a duras penas tenía dinero para comprar comida, mucho menos para un manga, por lo que floreció el Kamishibai o escenificaciones en papel, una evolución del Rakugo. En el Kamishibai, el artista usaba distintos cartones con dibujos para narrar una historia a cambio de unas cuantas monedas.

Muchos artistas importantes, como **Sampei Shirato** (creador de *Kamui Den*) y **Shigeru Mizuki** (conocido por *Ge Ge Ge no Kitaro*) iniciaron de esta manera. El género gozó de gran popularidad, pero la llegada de la televisión terminó con él. También se crearon los expendios donde se rentaban libros y mangas, pues como la gente no podía permitirse comprar un manga completo, los rentaban a una fracción de su precio. De estos mangas surgieron grandes artistas y el movimiento alternativo Gekiga. Estos lugares se llamaban Kashibinya y su más moderna encarnación, los cafés manga, siguen existiendo en Japón.

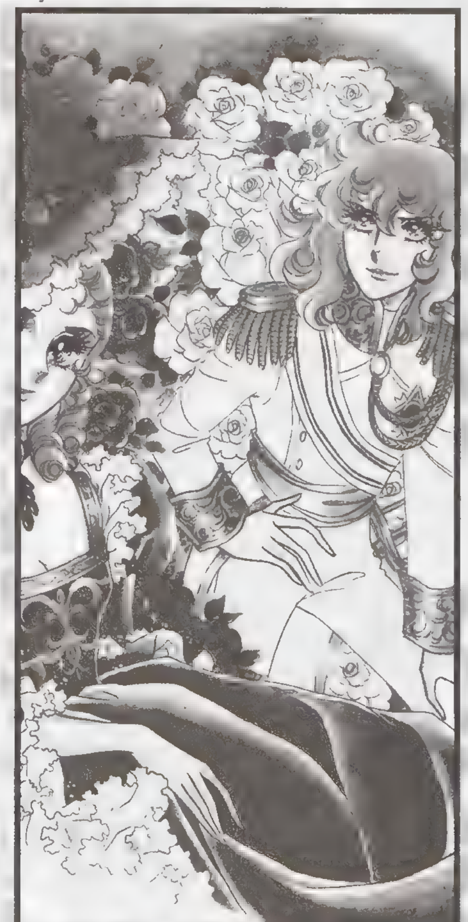
Las antologías de manga de pasta dura de antes de la guerra se descontinuaron por razones económicas, por lo que se creó una versión mucho más barata: los Akabon o libros rojos que usaban la tinta roja para darle más variedad a los dibujos en blanco y negro. Eran de tamaño bolsillo y costaban de 10 a 50 yenes, se vendían en dulcerías y ferias, lo que los volvió muy populares por su bajo precio. Fueron muy populares entre 1948 a 1950, y les permitió a muchos artistas popularizarse. Uno de ellos, **Osamu Tezuka.**

EL MÉDICO QUE SE VOLVIÓ MANGAKA

Desde el punto de vista artístico, a Osamu Tezuka le debemos los ojos redondos y las distintas tomas y ángulos dinámicos, derivados de la cinemática alemana. Convirtió al manga en algo dinámico, vívido e impresionante. Para cumplir con los tiempos de entrega, contrató aspirantes a mangakas, quienes le ayudaban a dibujar, agrupándolos en el Tokiwa So, una especie de casa de huéspedes muy barata. Muchos de sus asistentes se volverían mangakas legendarios también: **Shotaro Ishinomori**, **Fujio Akatsuka** y el dueto **Fujiko Fujio**. Con esto, Osamu sentó las bases para el esquema de trabajo del manga, en que el autor cuenta con asistentes.

Fue el creador del género mecha con *Tetsuwan Atom*; del shojo moderno con *La Princesa Caballero*; del thriller en el manga con **Dr. Black Jack**; y del manga erótico con **Kureopatora** (*Cleopatra, reina del sexo*). Sus trabajos son conocidos en todo el mundo y han ganado una gran cantidad de premios, mientras que sus trabajos originales son considerados ya tesoros en Japón. El más importante premio japonés a los mangakas lleva su nombre y es otorgado por un comité que actualmente preside **Akira Toriyama**.

Sin embargo, aunque Osamu es el más conocido en Occidente, existen otros artistas como **Eiichi Fukui**, autor de *Akado Suzunosuke* y quien fue considerado el rival de Osamu Tezuka, aunque su prematura muerte truncó su carrera. Su asistente, **Fujio Akatsuka**, se convirtió en el





Hasta la década pasada, Japón era la nación con mayor número de lectores en el planeta. No era una novedad que, en concentraciones urbanas como Tokio u Osaka, los diarios superaran los cinco millones de lectores. De esos gigantescos números de ejemplares vendidos, el manga recibía su parte. Millones de copias desaparecían de las tiendas con velocidad, siendo los ochenta y noventa una época dorada para revistas como **Shonen Jump**.

Esta tendencia es sencilla de explicar: el ciudadano japonés común y corriente vive ajetreadamente. Su existencia está llena de ocupaciones, por lo que sus únicos tiempos muertos, generalmente, son en el metro, en el tren o en los descansos de trabajo. Necesita, por ende, una manera de entretenerse o informarse. El bajo costo del papel en la Isla del Sol Naciente también ayudó a que la industria editorial nipona explotara.

Tampoco hay que negar que el pueblo japonés es muy culto. Por tanto, su consumo de libros (entre literatura y otros tantos temas), sea superior al del promedio internacional. Diariamente, salen a la luz 200 libros. Números así no han sido vistos ni siquiera en Gran Bretaña o Estados Unidos.

Por ello, no es de extrañar que en Japón existan un buen número de editoriales. Por las jugosas ganancias que hacerlo representa, la mayoría

Por Ernesto Olicón

Los editoriales en Japón: GIGANTES EN CAÍDA

comparte sus actividades entre la publicación "formal" (libros, periódicos) y el manga. Tal es el caso de **Kodansha**, editora de varios mangas reconocidos (*Sailor Moon*, por ejemplo), que tiene convenios con la editorial Mondadori (si lees algo más que historietas, has oído hablar de ellos) para la publicación de obras como *El código Da Vinci* o *La historiadora*.

En otros casos, como el de **Shueisha**, las ganancias se dan, mayoritariamente, por la venta de manga. Las cifras históricas que **Shonen Jump** llegó a vender en sus años de gloria eran envidiadas por otras casas editoriales. Sin embargo, el tiempo y la economía juegan rudo. Lo que alguna vez fue un negocio próspero cae en crisis y los efectos son devastadores.

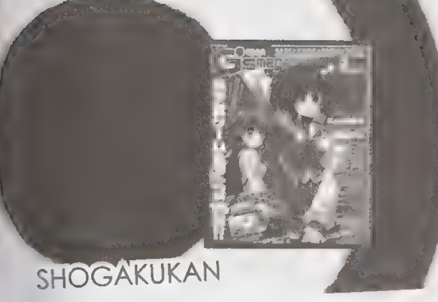
La industria editorial nipona se encuentra en una franca caída. La crisis global, que ha elevado el precio de las materias primas, ha obligado a reducir las ganancias y elevar los precios. Aunado a esto, el pueblo japonés mira cómo la tecnología, algo tan apegado a ellos, comienza a cambiar sus costumbres.

La imagen de los japoneses leyendo mangas en el tren o el metro, o revisando los diarios en sus momentos de descanso, comienza a ser parte de la historia. Ahora es mucho más común que se les vea informándose por medio del celular (con capacidad de Internet a velocidades que en México soñaríamos para nuestro uso casero), o interactuando a través de chat móvil. Algunos más ocupan esos espacios para jugar con sus consolas portátiles. Las costumbres cambian y los negocios deben evolucionar.

Por ello, las pérdidas que reporta la industria son incuantificables. Miles de millones de dólares dejan de percibir las editoriales debido a la falta de ventas, siendo el sector del manga uno de los más golpeados. Por ello, no resulta extraño que tradiciones del pasado como la venta de takoubon de segunda mano, o su alquiler, sean prácticas que las editoras buscan terminar. ¿Por qué? Porque no les reportan beneficios.

También la crisis editorial está provocando el término de muchas historias. En el pasado, eran los editores quienes exigían a un mangaka alargar una serie exitosa por años. Hoy, la inversión va por el lado de las historias cortas y los *one shots*. El giro afecta obviamente al anime. Por ello, en los últimos años las historias adaptadas provienen ahora de novelas ligeras (descargables), visuales o videojuegos.

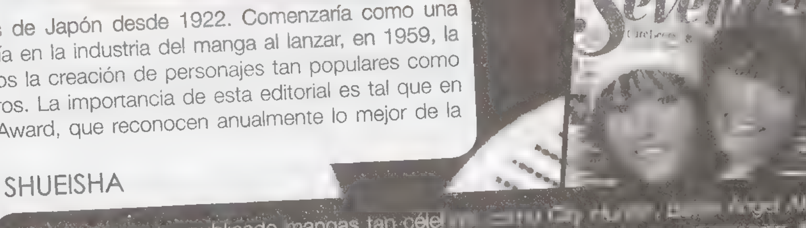
La fuente de los sueños en Japón parece derrumbarse lentamente. Sólo un milagro podría rescatarla en estos tiempos difíciles. Es hora, para las editoriales, de renovarse o morir. Nunca, esta frase, había sido tan literal.



KODANSHA LIMITED

Una de las casas editoriales más antiguas y también la más importante en Japón. Creada en 1909, [illegible] Akira, [illegible] y *Gunsmith Cats*, todos con gran fama internacional. [illegible] Kodansha Manga Award desde 1977, uno de los premios con mayor prestigio en el medio del manga.

SHOGAKUKAN



Sin duda una de las editoriales más prestigiosas de Japón desde 1922. Comenzaría como una editorial de material educativo, pero pronto entraría en la industria del manga al lanzar, en 1959, la revista *Shonen Sunday*. A Shogakukan le debemos la creación de personajes tan populares como *InuYasha, Detective Conan* y *Doraemon*, entre otros. La importancia de esta editorial es tal que en 1955 se crean los famosos Shogakukan Manga Award, que reconocen anualmente lo mejor de la industria del manga.

SHUEISHA

La editorial que ha publicado mangas tan cele[illegible] *Tusbasa*, fue creada por Shogakukan en 1925, como su [illegible] 1971.

HAKUSENSHA

Dedicada casi en exclusiva a los mangas tipo shojo –y uno que otro yaoi– esta editorial sería creada por Shueisha en diciembre de 1973, hasta que empezó a funcionar como editorial independiente y entre sus publicaciones más populares se encuentra *Young Animal* y *Hana to Yume*. Entre los mangas más populares de esta editorial tenemos *Ai Yori Aoshi, Angel Sanctuary, Ouran High School Host Club* y *Fruits Basket*, sólo para que se den una idea de lo popular que es esta editorial entre los fans del shojo.

Los editoriales más IMPORTANTES EN JAPÓN

Por Lobo

GENTOSHA INC

Con su base en Shibuya, tiene una gran variedad de publicaciones que van desde revistas de literatura, de negocios y, obviamen[illegible] un poco radical, pues sus mangas van desde los temas yaoi, como [illegible] e historias oscuras de amor como *Rozen Maiden*, que [illegible] Genzo, las cuales leen chavos desde 18 años hasta hombres maduros de negocios.

AKITA SHOTEN

Establecida desde agosto de 1948, esta editorial siempre se ha enfocado en el público juvenil, con publicaciones como *Petit Princess, Young Champion, Princess Gold* y *Elengance Eve*. Entre sus mangas podemos encontrar títulos tan variados como *Battle Royale, Cutey Honey, Cyborg 009* y *Tetsujin 28 Go*. Sin embargo, su logro más reciente es la publicación de los mangas que continúan la saga de *Saint Seiya*, conocidos como *Episodio G, Next Dimension* y *The Lost Canvas*, todos nuevos clásicos del manga.

SQUARE ENIX HOLDINGS Co.

[illegible]entre la compañía Squaresoft y a Enix, en 2003– no sólo se dedica al manga, sino [illegible] se encuentra *Shonen* [illegible] Entre las revistas que publica, [illegible] *Mana*– siempre tienen *Gangan* y la mayoría de sus historias –como *Fullmetal Alchemist*, [illegible] como tema central la magia y la fantasía, sin olvidar que muchos –como los mangas de Kingdom Hearts– están basados [illegible]



REVISTAS JAPONESAS

Por Alejandra Rivera Ríos

HANA TO YUME

Increíble pero cierto: desde 1974, es la revista shojo más vendida en el País del Sol Naciente, con un tiraje quincenal de hasta 300,000 ejemplares. En sus páginas ha publicado las creaciones de **Natsuki Takaya, Emura, Yoshiki Nakamura, Higuchi Tachibana, Banri Hidaka, Shigeru Takao, Izumi Tsubaki, Marimo Ragawa, Maki Minami**; y entre sus historias más famosas se encuentran **Fruits Basket, Skip Beat, Gakuen Alice, Angel Sanctuary, W Juliet, La saga de Caín, Kyo mo Ashita mo** y **Special A.**

COROCORO COMIC

De la editorial Shogakukan, CoroCoro Comic, especializada en kodomo, se ha mantenido en el gusto del público infantil desde 1977, cuando publicó **Doraemon**, obra de **Fujiko F. Fujio**. Le siguieron *Duel Masters* (**Shigenobu Matsumoto**), *Detective Conan* (**Gosho Aoyama**), *Pocket Monsters* (**Satoshi Taijiri** y **Tsunekazu Ishihara**), *Beyblade* (**Takao Aok**) y *Zoids* (**Michiro Ueyama**). Todos los relatos de CoroCoro Comic son alegres, divertidos y llenos de aventuras, pues están dirigidas a niños de primaria, por lo cual también promocionan productos, como juguetes, juegos coleccionables, mazos de cartas, entre otros.

NEWTYPE

Es parte de la casa editorial Kadokawa Shoten, y contaba con una versión norteamericana, *Newtype USA*. Desde 1985, es considerada la revista sobre anime y manga número uno de Japón y el resto del planeta. Contiene noticias, entrevistas, reseñas, reportajes, entre otros, acerca del mundo akiba-kei, incluyendo videojuegos, música y merchandising; además, czontiene un DVD y pósters. También, a través de sus páginas, se han publicado *Full Metal Panic!, Chrono Crusade, Neon Genesis Evangelion: The Iron Maiden Second, The Aoi House 4-koma y Angel/Dust.*

SHONEN JUMP

Dragon Ball, Saint Seiya, Captain Tsubasa, Naruto, Bleach, One Piece, Mazinger Z, Yu-Gi-Oh y *Kinnikuman* son sólo algunos de los éxitos de la revista semanal **Shonen Jump**, fundada en 1968 por la poderosa editorial Shûeisha. En los años noventa, su tiraje subió a seis millones de ejemplares, y en la actualidad es una de las publicaciones más famosas del mundo, que con sus aproximadamente 500 páginas, hace poco celebró 40 años de existencia. La revista incluye **Kochikame**, el manga más largo de la historia, que aún no llega a su fin.

MEGAMI

Es una revista mensual japonesa publicada por e-animedia, dedicada al bishojo. Su principal característica son sus más de treinta pósters en color y doble página, que vienen con cada edición, además de stickers. Oficialmente, se enfoca en presentar preciosas chicas de anime para deleite de la comunidad de chicos akiba-kei, pero en realidad también contiene reseñas y reportajes de las series más recientes, junto con muchos dibujos de sus protagonistas. Además, incluye un par de cómics mensuales, como *Mahou Shoujo Lyrical Nanoha StrikerS y Galaxy Angel II.*

LA LA

Es una revista mensual shojo que se caracteriza por publicar historias tanto de la vida cotidiana como fantasiosas, siempre con un estilo de dibujo muy detallado y distintivo. Fue fundada en 1976, y gracias a ella se han dado a conocer autoras destacadas como: **Matsuri Hino, Bisco Hatori, Sakura Tsukuba, Yuki Nakaji, Masami Tsuda** y **Yuki Kure.** Entre sus mangas más famosos están *Karekano, Merupuri, Penguin Kakumei, Platonic Venus, Harukanaru Toki no Naka de, Kaguya Hime, Instituto Ouran Host Club y la reciente Vampire Knight.*

el MANGA en México

Por Adalisa Zárate

Así como el boom del cómic empezó con la muerte de **Superman**, el del anime en México comenzó con *los Caballeros del Zodíaco*, pero el manga como tal se tardó un poquito más, principalmente por la aparente necesidad del público a que primero las cosas se vieran en televisión antes de buscar si existía una revista. A pesar de ello, ya se habían dado casos de cómics con influencia japonesa creados por mexicanos, como *Karmatron y los Transformables; Destruktor, el Defensor Cósmico;* **los Cosmolitos** (que mal que bien parecían un shojo muy raro), pero hasta la aparición de la adaptación mexicana de *Supercampeones del fútbol*, dibujada por **Jorge Break**, se le comenzó a decir "manga" o "meximanga".

Para esas alturas del partido, ya habían sido publicados varios fanzines, tanto de historia (*Garuda, Lyonnesse*) como informativos, pero hasta que Vid y Toukan comenzaron a competir por la publicación de manga original, realmente vino una oleada de nuevos fanáticos, que muchas veces buscaban algo que ni siquiera tenía versión en anime.

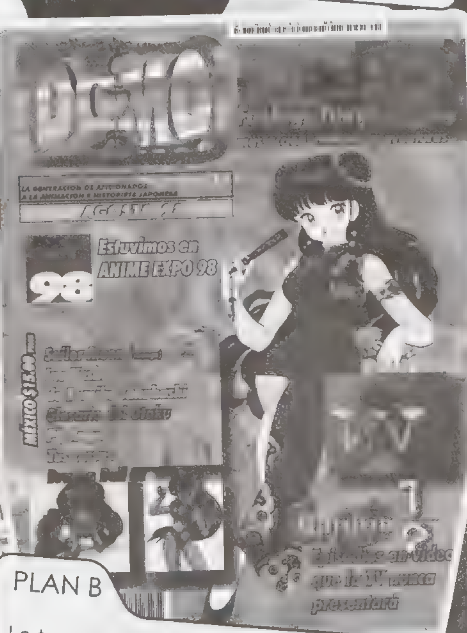
DOMO

También salida de la Casa de la Caricatura, más enfocada en la información que *Animanga* en un principio. Comenzó como fotocopias engrapadas en una esquina, y evolucionó rápidamente a ser la primera revista informativa de tamaño carta en México, vendiéndose en toda la Republica. En algunos números se publicaron inicios de historias cortas, siendo la primera revista en la que publicó **José Luis Belmont**, aunque su historia nunca se terminó.

TETSUKO

La primera encarnación de *Angel Princess*, quien merece una mención no sólo por ser ella, sino porque fue la primera historieta estilo manga mexicano que llegó a la marca de 45 números, cosa nada fácil porque compartía puestos de periódicos con *Sailor Moon, Guerreras Mágicas* y otros mangas japoneses. No sólo eso, sino que llegó a un final, que si bien pudo dejar a algunos lectores algo desilusionados, de cualquier manera fue un final que cerró gran parte de los hilos de la historia.







PLAN B

La tercera de las consideradas "pioneras", salió meses después de *Animanga y Domo*, pero no por eso fue menos importante. Fue la primera revista informativa de anime en hablar seriamente de diversos juegos de rol, y también de incluir temas "no anime" como: **Star Wars**, directamente en sus portadas. Si bien la revista nunca puso énfasis en los dibujantes mexicanos, por lo menos en dos ocasiones sí publicaron historias originales hechas en México.

ANIMANGA

Una de las primeras revistas de información de anime en el DF (junto con *Domo*), en tamaño medio oficio. Empezó con un tiraje mínimo, en La Casa de la Caricatura –tienda ya desaparecida que se especializaba completamente en anime– y terminó con portada en color y distribuida en todo México. Incluía dos historietas originales por número, algo que no era nada común para las revistas netamente informativas.

TOUKAN MANGA

Curiosamente, el primer intento de una editorial oficial para entrar al manga producido en México no fue una sola historia, sino que, posiblemente tomando ejemplo de las revistas japonesas, tres historias diferentes en un solo cómic. Si bien mucho se dijo en su momento que sólo una de las cuatro historias presentadas parecía manga, la revista se mantuvo por 17 números algo irregulares, y aún es recordada con cariño por algunos.

METEORIX 5.9

El otro manga mexicano con historia original de autor que puede decir que llegó más allá del número 25, aunque *Meteorix* fue un poquito más lejos al terminar –con muchas protestas de los fans– en el número 90. Autodenominado por el autor como "manganaco", tendía a causar opiniones polarizadas: o lo amabas o lo odiabas. Posiblemente la única cosa en la que todos están de acuerdo es que todos se quedaron con las ganas de leer la "precuela" estelarizada por Cazandra, la maestra del titular.

el manga en NORTEAMÉRICA

Por Dash Bandith

A[illegible] cantidad de series de anime, como el caso de *Mazinger Z*, y hasta el emblemático *Astroboy*, de **Ozamu Tezuka**. Claro que los buenos norteamericanos "adap-[illegible] dad, Carl Macek?

[illegible] de **Katsuhiro Otomo**, creó toda una revolución en cuanto a anime ser [illegible] han sido establecidas por los propios emporios nipones del manga.



TOKYOPOP

Anteriormente conocido como *Mixx*, es un licenciatario distribuidor y editor de manga y manhwa, de los más importantes de habla inglesa en el mundo, pues también cuenta con filiales en Reino Unido, Alemania y Japón. Fundada en 1997 por **Stu Levy**, el primer manga editado por [illegible] se posiciona en el mercado como uno de los mayores importadores de manga. También [illegible] promover a los nuevos creadores, y conforme a [illegible] y publicados.

[illegible] y personajes animados pertenecientes a firmas norteamericanas, como Cartoon Network. Entre los títulos que ha publicado tenemos *Card* [illegible] *to Keroro*, entre muchos más.

VIZ MEDIA, LLC

Fundada en 1987 por **Seiji Horibuchi,** en un principio se desenvolvió como importador de artículos japoneses. En uno de sus viajes a Japón, Hirobuchi tiene la oportunidad de leer [illegible] exportar el trabajo de Otomo a EE.UU. Así que [illegible] subsidiaria de la editorial Shueisha, para que funde lo que actualmente se conoce como Viz Media LLC.

Aunque con algunos altibajos en los primeros años de vida de la compañía, sufrió un cambio exponencial con grandes títulos como *Ranma 1/2* e *InuYasha*, con lo cual se posiciona como una de las compañías más importantes, destacando [illegible] *y Shojo Beat* en su edición americana. En la actualidad maneja un sinnúmero de licencias tanto de anime como manga. En tiempos recientes firmó un acuerdo de distribución con Warner Home Video, tanto para la Unión Americana como en México.

[illegible] *Naruto, Dragon Ball, Bleach*, entre muchos más.

ADV MANGA

Subdivisión de A.D. Vision, compañía que se dedica a la licencia de una gran cantidad de animes. Comenzó actividades en 2003 con un gran proyecto, pero a partir de 2005 se han visto en la necesidad de canelar varias adquisiciones que ya han sido tomadas por el imponente Tokyopop. Aun así se posiciona como una de las editoriales más fuertes en cuanto a manga se refiere en la Unión Americana. Entre los títulos más destacados que han publicado tenemos: *Chrono Crusade, Azumanga Daioh, Neon Genesis Evangelion: Angelic Days, Peace Maker Yotsuba&! y Gunslinger Girl.*

DEL REY

Inició a publicar manga en 2004, cuando las compañías Random House y Kodansha entran en distintos convenios para la publicación a gran escala de distintos títulos, debido al crecimiento exponencial del mercado del manga en EE.UU. Esta editorial entra en contienda con dos títulos de CLAMP, *xxxHolic* y *Tsubasa Reservoir Chronicles*. Actualmente se posiciona como la cuarta importadora de manga. A lo largo de los años ha publicado una gran cantidad de títulos, entre los cuales tenemos: *Air Gear, Genshiken, Gankutsuou: The Count of Montecristo, Jigoku Shoujo*, entre muchos otros.

Por Aurea D. Freniere

MANGA EN EUROPA

No es un secreto que el manga es uno de los estilos más populares de cómic alrededor de todo el mundo, que se ha permeado afectando a culturas completamente ajenas al país nipón, con movimientos únicos entre sus artistas, que ahora llevan como estandarte la palabra manga en cada una de sus creaciones.

Europa es la cuna de uno de estos movimientos, al cual se le conoce como *La Nouvelle Manga (El nuevo manga)*, el cual fue iniciado por **Frederic Boilet**, donde los autores pretenden conseguir una fusión entre el cómic europeo y el estilo nipón. Aunque este movimiento fue adoptado por algunos artistas, no cabe la menor duda de que el mensaje fue pronto captado por nuevas generaciones, quienes empezaron a hacer manga con el formato del cómic europeo.

En la actualidad no es raro encontrarse en un librero de una tienda de cómics tradicionales o manga publicado al mero formato europeo. Esto, por supuesto, ha abierto el mercado de muchas maneras, lanzando a miles de nuevos [illegible] historia (sin importar la clase de dibujo), y que no necesariamente provienen de Francia. En la actualidad, el Euromanga se extiende desde [illegible] de temas, desde fantásticos hasta unos más subidos de tono, como los de corte yaoi.

Entre los más representativos podemos encontrar a **Joann Sfar** (autor y escritor de *La mazmorra*), **Studio Kosen** (autoras de múltiples historias yaoi) y a **Belén Ortega**. Ésta última tiene la relevancia de que está publicando actualmente un manga en Japón bajo el título *Himawari*, y quien ganó premios en su país natal por el trabajo realizado.

A pesar de que el manga en Europa todavía está en pañales (pues eso del manga "nacionalizado" fue un producto primero probado en E.U.), los autores no se amilanan y siguen intentándolo, teniendo hasta la fecha muy, pero muy buenos resultados con todos los proyectos que se lanzan al mercado. No nos extrañaría que pronto el manga simplemente sea un movimiento mundial y no exclusivo de su país de origen.



PUBICACIONES EUROPEAS

Gran Bretaña

Dos revistas han sido las más importantes en [illegible] Dark Horse Comics y que duró durante varios años, hasta su cancelación; y *Manga Mover*, [illegible] diferentes, realizadas por creadores japoneses. De ellas, dos se presentan para leer en el formato occidental acostumbrado, y las otras dos al estilo oriental. Sigue publicándose.

Rusia

De las lejanas tierras de los zares, tenemos *Anime Guide*, del 2004 y sigue en circulación.

Suiza

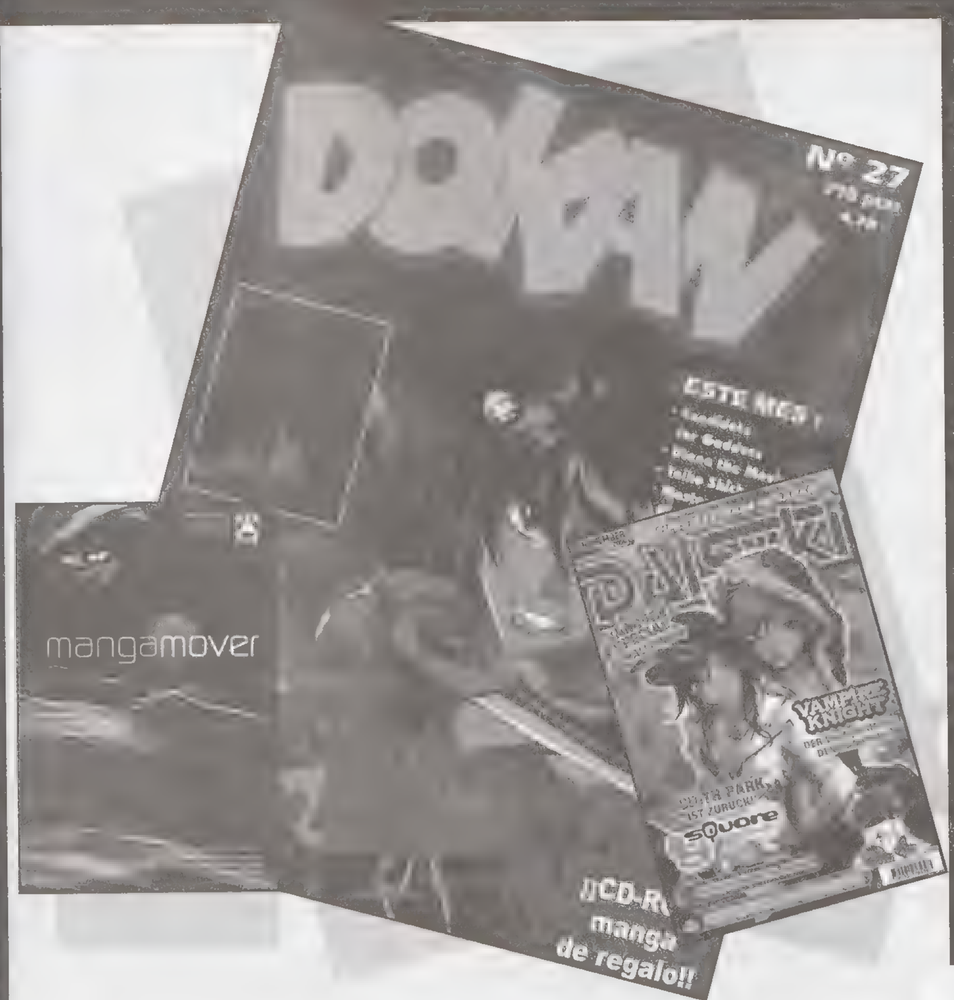
[illegible] emblemática *Shonen Jump* y *Manga Mania*, del [illegible] hasta revistas, como *Samurai*, *Cobra*, *Pox* y [illegible] ellas pararon su circulación.

Alemania

Otro país en el que el anime y el manga pegó muy fuerte. Destacan las publicaciones *Banzai!* [illegible] sobrevive *Daisuki*, enfocada en el shojo, desde 2003.

Francia

El país que se considera el origen del boom del manga en Europa, con publicaciones como *Pika* [illegible] Livre. Pero, sin duda, una de las más importantes [illegible] Dominique Véret. Han presentado desde manga, [illegible] como *DNA2*, *Hellsing*, *Fushigi Yugi*, entre otros.



La ingrata labor de ser un mangaka

Por Mónica Uribe

Rumiko Takahashi es una de las 10 mujeres más ricas del Japón; **Akira Toriyama** tiene ingresos comparables a los de un presidente de una corporación… ser mangaka consagrado es el sueño de todo japonés con inclinaciones artísticas. La palabra clave, en este caso, es consagrado, pues lograr la fama no es nada fácil.



¿CÓMO EMPEZAR?

Para ser un mangaka, primero que nada debes saber dibujar y crear una historia. Suena fácil, ¿no? Desde luego, tu calidad y el nivel son los que te separan de los aficionados que también saben hacer eso mismo. Las maneras de iniciarte en el medio son diversas:

1.- Estudiar arte y ser asistente de un mangaka consagrado, hasta que cuando el mangaka considere que estás listo, puedas publicar. Es el método de la vieja escuela. **Rumiko Takahashi** es uno de los mejores ejemplos.

2.- Estudiar arte y enviar muestras de tu trabajo a un editor. Tienes que ser muy bueno para que tu trabajo llame la atención por entre las decenas de solicitudes de ese tipo que debe haber. **Hiroaki Samura** (*Blade of the Immortal*) usó este método.

3.- Enviar un manga a uno de tantos concursos que hacen las editoriales. Si ganas, felicidades, estás dentro del mundo del manga. **Masakazu Katsura** (*Video Girl Ai*) es un ejemplo.

4.- Hacer doujinshi y atender puntualmente todas las convenciones. Desde luego, el nivel de calidad debe ser muy superior al del promedio para lograr sobresalir, como ocurrió con **CLAMP**.

DENTRO DEL MEDIO

Felicidades, ya llamaste la atención de un editor y te pide tus propuestas, para lo cual deberás hacer un *story board* o un manga completo en *sketches*, para que tu editor se dé una idea de lo que quieres hacer. No, no te funciona enviar una cuartilla explicando de qué va a tratar tu manga (en el caso de un argumentista y un dibujante, esto le toca al argumentista). El editor necesita darse cuenta de lo que tienes en mente y cómo lo vas a desarrollar, además quiere varias propuestas, no una sola. Una vez que le gusta algo de lo que propones, debes de ponerte a trabajar para poder alcanzar eso que acosa a cada mangaka: la fecha de entrega, que depende de la periodicidad de la revista. Puede ser de siete a 30 días.

Una vez publicado el trabajo, por lo general será en una antología donde aparecen varios mangas, como *Shounen Jump o Nakayoshi*, o incluso en semanarios menos importantes. Una vez que es publicada, el mangaka tiene 10 semanas para que su historia llame la atención de los lectores, de lo contrario, dejará de ser publicada y entonces deberá crear una historia mucho mejor y rogar porque tenga éxito… o despedirse del medio.

Si el manga llama la atención, el artista podrá tener un trabajo serializado, lo mejor es semanal. Si es mensual o bimestral, hay que tener muchos más mangas serializados para poder vivir de eso. Las revistas pagan por página, siendo el promedio unos 10,000 yenes para un promedio de 25 páginas; como salario mensual apenas da para medio vivir y bimestral ni se diga. En cambio, como ingreso semanal es muy bueno, pero la periodicidad acabará con el mangaka si no tiene asistentes y ellos también cobran.

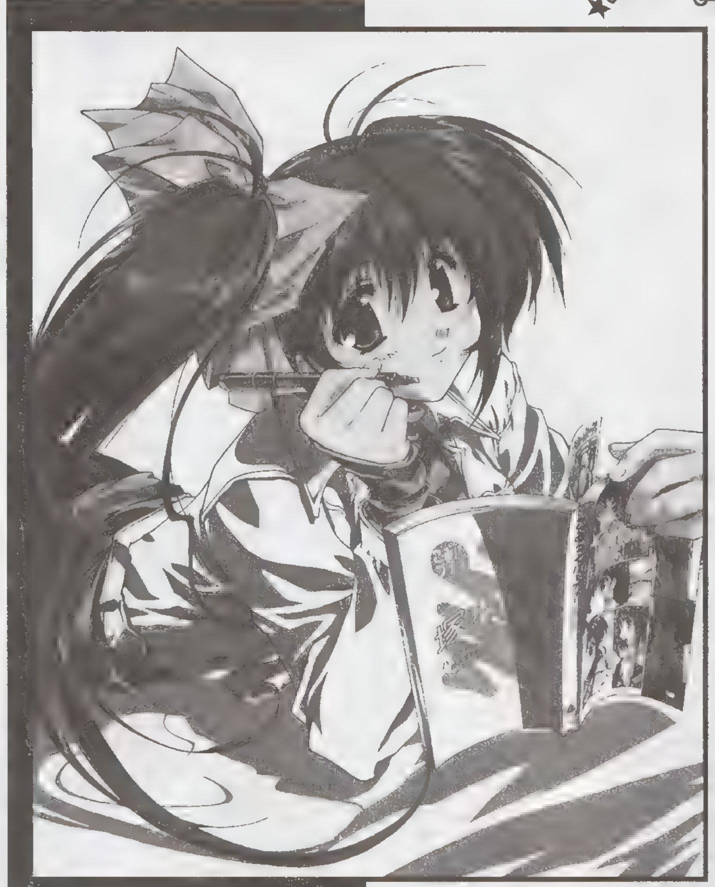
Además de las hojas normales, el mangaka debe hacer al menos cinco en color, muchas de ellas no son pagadas o se remuneran con tarifa estándar, pues son para promoción. Hay que mencionar que la página debe de entregarse entintada, con tramas y con diálogos; es decir: completa, lo cual es una cantidad considerable de trabajo para una sola persona. Desde luego, la existencia de otras personas en el proceso disminuye las utilidades.

El tiempo de vida del manga publicado depende de la aceptación del público, también depende de que hayan compilaciones o tankoubons, y desde luego, el sueño dorado es que se haga un anime, pues es sólo con el tankoubon, el anime y la mercadotecnia, que el mangaka recibe el pago de regalías. Un manga serializado puede sólo durar un par de años o hasta más de treinta, como es el caso de *Kochikame*, que se publica desde 1976. Sin embargo, la regla de oro es: si un manga deja de interesar, es cancelado, así sea de un novato o de un mangaka consagrado.

exitosa, es volver a tener otra. En estos momentos se ve quiénes perduran y cuántos se pierden después de unas cuantas series, como en el caso de **Mazakazu Katsura,** cuyo último trabajo publicado fue *Zetman* en el 2002. Muchas veces no se trata de calidad, sino de las tendencias del mercado y de que los lectores son caprichosos en sus gustos y preferencias.

Otra de las mayores amenazas es el paso del tiempo. Los derechos de autor en Japón duran 30 años, después de eso se dejan de pagar regalías. Muchos autores clásicos, liderados por **Leiji Matsumoto**, buscan que se extiendan hasta 50 años o más, pues ellos consideran que es el legado que les dejan a sus familias; sin duda, es algo muy justo.

Ser mangaka es una profesión difícil, llena de tribulaciones, pero también de satisfacciones; sin embargo, muy unido al mangaka está el editor.





EL EDITOR: ¿VÍCTIMA O VICTIMARIO?

El trabajo del editor es simple: tener la revista completa y estructurada antes de una fecha de entrega. Parece fácil, ¿no? Simplemente es esperar a que lleguen las páginas que los mangakas envían y hacer el esquema de la revista... bueno, lo interesante de esta labor es que además de hacer algo armónico, atractivo e interesante, tiene que asegurarse de que los mangakas cumplan con su trabajo. Para ello, el editor hará lo que sea, hasta secuestrar al mangaka en un cuarto de hotel hasta que acabe (a Osamu Tezuka se lo hacían con mucha frecuencia), o prácticamente ir a su domicilio a presionarlo personalmente.

Lo peor que le pueda pasar a un editor es que su mangaka esté a días de la fecha de entrega y tenga un bloqueo de escritor, lo cual significa que el editor tendrá que ayudarlo. Se dice que hay quienes llegan al grado de escribirle el argumento del trabajo en cuestión, lo cual es una labor ingrata por que el reconocimiento va para el mangaka, no para ellos.

Para los editores nuevos, se les pone a trabajar con mangakas confiables; a medida que progresan en su trabajo y demuestran sus capacidades, los mandan a manejar a los más complicados. Muchos de ellos, por ejemplo, no son nada sociales, los hay con temperamentos fuertes y desde luego, a una celebridad no se le puede presionar de la misma manera que a un principiante, pero cuando un editor ya llega al momento de lidiar con una celebridad, es que por lo menos tiene 15 años de experiencia y mucho colmillo para tratar a la gente.

La situación se vuelve aún más extraña con las autoras shojo, pues muchas de ellas son contratadas recién salidas de la universidad o incluso de la preparatoria, y el editor debe de encargarse de su bienestar. Eso implica ser algo así como su chaperón, paño de lágrimas y padre y madre sustitutos, pues muchas de ellas son de provincias o pueblos lejanos. No son pocos los casos en que el editor termina casándose con la mangaka.

Ser mangaka es difícil, ser editor también; y sin embargo, gracias a este sistema el manga ha llegado a ser lo que es.



LEIJI MATSUMOTO
EL AMO DEL UNIVERSO

SPACE BATTLESHIP YAMATO

GALAXY EXPRESS 999

INTERSTELLA 5555

GO NAGAI: MAESTRO DEL GORE Y EL HENTAI

Por Lobo

Fecha de nacimiento: 6 de septiembre de 1945
Lugar: Wajima, Ishikawa, Japón.



A pesar de su apariencia de hombre bonachón, este mangaka tiene una de las mentes más imaginativas y retorcidas que existen, la cual definió muchos de los géneros que dieron forma al cómic japonés.

Desde sus inicios, a los 20 años, Nagai dio muestras de su talento rebelde con obras como *Escuela inmoral* (*Harenchi Gauken*), creada en 1968 y una de las primeras en usar el sexo, la indecencia y las vulgaridades en el ámbito escolar como temas principales. En los sesenta crea el estudio Dynamic Productions, en el que dibuja mangas como *Demon Lord Dante,* que sentaría las bases de su obra de culto, *Devilman.*

Nagai sería el primero en crear tramas imaginativas en el género hentai, como *Kekko Kamen*, heroína que combatía desnuda hasta el cuello –ya que usaba una capucha– contra una banda de crueles maestros que tenían sometida a una escuela secundaria con su tiránicos métodos. También incursionó en temas como las mafias japonesas, con *La familia Abishiri,* en la que Kikunosuke, el más joven y peligroso miembro de esta familia criminal, asistirá a una escuela de asesinos y se descubrirá que él es en realidad una linda, aunque mortal, chica.

Las obras de Go Nagai continúan vigentes hasta nuestros días, con nuevas versiones de historias como *Cutey Honey, Devilman y Mazinger Z,* sin contar los nuevos proyectos que este "dios del manga" tiene en puerta.

DEMON LORD DANTE

Su primera versión data de enero de 1971 y está compuesta por tres volúmenes, con su concebida versión en anime, muy reciente por ser del 2002. En 1994 surgiría un remake, ilustrado por **Akira Fuuga** bajo el título *Shin Mao Dante*, que hasta la fecha continúa.

El protagonista es Ryo Utsugi, un estudiante que sufre de pesadillas y premoniciones, cuya vida cambia cuando su hermana es secuestrada por una secta que intenta revivir a un antiguo demonio, Dante. Con tal de salvar a Saori, Ryo termina siendo utilizado por la secta y Dante trata de dominarlo, pero el chico predomina ante él. Entonces otras deidades, incluido Dios, intervienen en el mundo para llevar a cabo el Apocalipsis, por lo que Ryo se verá obligado a pelear, incluso contra la persona que más quiere.

CUTEY HONEY

Considerada una de las primeras Magic Girl por excelencia, aunque su propio autor ha remarcado que en realidad es la primera heroína de un shonen. Su aparición inicial data de 1973 y desde entonces ha causado la fascinación de otros colegas de Nagai, incluido **Hideaki Anno** (*Neo Genesis Evangelion*), que realizó una versión live action, además de un anime producido por Toei Animation.

Honey Kisaragi era una estudiante de un colegio católico normal, con amigos enamorados de ella y un padre cariñoso. Su vida cambia cuando su progenitor muere a manos de la organización Garra de Pantera, y descubre que ella es una androide con poderes especiales, gracias a un artefacto que le permite crear materia del aire, o algo parecido. Entonces su cuerpo cambia, se vuelve pelirroja y toma el álter ego de la heroína Cutey Honey. En su búsqueda de venganza, encontrará aliados y más enemigos, pero ella no se detendrá.

PANDA-Z

Aunque no se trata de un trabajo directamente de Go Nagai, además de ser una animación, no podíamos dejar de mencionar esta parodia tan peculiar de uno de los personajes más emblemáticos de este creador, *Mazinger Z.* Producida en el 2004 por Bandai Visual, presenta a un pequeño robot panda llamado Pan-Taron, que de vez en cuando tiene que luchar contra el malvado Skullpander y su pandilla, aunque en realidad las peleas nunca se llevan a cabo. Es una serie de pequeños cortos llenos de situaciones cómicas y hasta normales (vistos desde el punto de vista de un robot). Un lindo tributo para el señor de los mechas.

MASAKAZU KATSURA:
EL ARTISTA DE LA BELLEZA

Mangaka nacido en Japón, creció en la ciudad de Fukui y vio por primera vez la luz en diciembre de 1962.



En 1982, por segunda ocasión participó en el concurso Tezuka, con la única finalidad de obtener el premio. Su obra *Tenlosei wa Hensohei* ganó el primer lugar y el reconocimiento en el medio artístico. [illegible] su primera obra como profesional, **Wingman**, en la que un chico se convierte en héroe de su escuela siguiendo los pasos al estilo de Ultraman.

[illegible] *mon*, en la que Katsura cambia sus temáticas fantásticas a una historia estudiantil más sencilla. Entonces logra despegar su talento y presenta un estilo definido en 1989, con *Video Girl Ai*, manga con un excelente manejo artístico. Katsura nos impresiona con tiernos rostros, trazos limpios, [illegible] y bien planteada historia romántica con toques de ciencia ficción y fantasía.

[illegible] del maestro, pero lamentablemente se centra en presentar sensuales escenas, pero careciendo de un buen argumento. Entonces Katsura deja a un lado de nuevo la fantasía y publica su obra de más duración, 15 volúmenes, *I"s*, en la que se centra en situaciones amorosas estudiantiles.

[illegible] enfocada en un público adulto. Su último manga [illegible] en colaboración con otro gran mangaka, **Akira Toriyama**.



WINGMAN

El protagonista es Kenta Hirono, fan de los héroes al estilo Power Rangers, y a causa de este fanatismo decide convertirse en el héroe local de su escuela.Viendo el ridículo que hace su estudiante, la profesora Matsuoka decide poner un alto a Kenta y sus fantasías.

Un día, se le aparece una linda chica de nombre Aoi, quien le otorga a Kenta el "Dream Note", que tiene la facultad de convertir en realidad todo lo que escriba en él. Así comienza su lucha en contra de la maldad y logra convertirse en el superhéroe **Wingman**.

Por Alecs Vargas

DR. CHANBELEE

Manga de un solo tomo en el que **Katsura** ya ha desarrollado sus trazos. Nos cuenta la historia del doctor y vampiro de nombre **Chanbelee**. Una noche, es mordido por un vampiro, después de que éste matara a sus padres. Como logra sobrevivir y se trasforma en una criatura chupa sangre, decide dedicar su vida y usar sus nuevas habilidades para curar a personas enfermas, cumpliendo de esta forma con su sueño de ser un gran doctor.

Katsura nos presenta una historia entretenida y, sobre todo, bellamente ilustrada.

ZETMAN

Comenzó a publicarse en el 2002, y trata sobre la historia del joven Jin, quien quedó huérfano a causa del asesinato de su padre a manos de una extraña criatura. Conforme va creciendo, y bajo el cuidado de su madre adoptiva, el chico irá descubriendo extrañas habilidades y transformaciones, aunque pierde el control de ellas cuando se enfurece.

Con un oscuro pasado, Jin descubrirá poco a poco el porqué de su poder y la extraña marca en su mano. Como muchos sabrán, Katsura se inspiró en *Batman* para crear a *Zetman*, pero con su propio estilo y visión.



CLAMP: Las reinas del shojo

Por Adalisa Zárate

En 1989, 12 amigas fanáticas del manga se juntaron para crear un círculo de doujinshi y entre todas crear historias propias o en homenaje a alguna de sus series favoritas. El tiempo pasó y muchas de ellas abandonaron el grupo, ya fuera para buscar sus respectivas carreras como mangakas, o simplemente porque murió el amor. Sólo quedaron cuatro colaboradoras que actualmente son conocidas por todo el mundo como uno de los equipos más prolíficos y queridos fuera de Japón.

El grupo está formado actualmente por **Nanase Ohkawa,** quien cambió su nombre un tiempo a Ageha. Ella es la guionista principal del grupo, famosa por sus finales trágicos y bastante irónicos. **Mokona**, antes Mokona Apapa, es la dibujante responsable del diseño característico y la que realizó el trazo de muchas de las obras clásicas del grupo. **Tsubaki Nekoi,** antes Mick Nekoi, normalmente es asistente de Mokona, pero a últimas fechas ha sido la dibujante principal de varias de las historias del equipo, como *xxxHolic*. Y **Satsuki Igarashi**, quien asiste a Mokona y a Nekoi y se encarga de diseñar los takoubones del grupo.

Aunque han sido criticadas por algunas series inconclusas, dejando a sus lectores sin un final satisfactorio, lo cierto es que actualmente sus nombres se han convertido en sinónimo de éxito, e incluso sus series más antiguas y menos reconocidas por la crítica, son buscadas con ansia por los fans.

Legal Drug

Publicada originalmente en la revista *Asuka*, y dibujada principalmente por Tsubaki Nekoi, sigue la vida de Kazahaya Kudo y Rikuo Himura, Dos jóvenes que trabajan en la Farmacia Green como asistentes del dueño, el misterioso Kakei, que tiende a mandarlos a realizar trabajos extraños, como localizar cosas perdidas. Similar en tono a *xxxHolic* (principalmente por el tema de la tienda misteriosa que puede solucionar uno de tus problemas a cambio de un precio), CLAMP ha declarado que piensan continuarla, algún día.

Clamp School Detectives

Escrita y publicada en *Monthly Asuka* en 1992, poco antes de que las chicas CLAMP se volvieran estrellas internacionales, es una de sus series de comedia más ligeras, presentando a los tres integrantes del Consejo estudiantil de primaria de la escuela CLAMP y sus intentos por mejorar la vida de las educandas de la escuela. La serie ocurre en el mismo universo que *Dukyon: Clamp School Defenders, 20 Menshou Onegai!, Clamp School Paranormal Investigador*, y podría ser el pasado de *X/1999*.

Suki Dakara Suki

También publicada en la *Asuka*, de 1999 a 2000, es posiblemente una de las historias menos conocidas de CLAMP, pues se sale completamente de lo que uno está acostumbrado a ver del grupo, ya que es una historia romántica bastante sencilla entre Hina (Hinata Asahi) y su guardaespaldas Shirou Asou. Si bien en todas las historias de CLAMP la cosa no es tan simple, entre el arte aparentemente sencillo y que todo pasa en la vida real, es fácil ignorar esta pequeña joyita.

RUMIKO TAKAHASHI

LA PRIMERA DAMA DEL MANGA

Por Lobo

Fecha de nacimiento: 10 de octubre de 1957.
Lugar: Niigata, Japón

Reconocida como una de las mangakas más populares dentro y fuera de Japón, **Rumiko Takahashi** lleva más de 30 años de carrera sin perder vigencia, pues siempre se ha mantenido a la vanguardia en los gustos del público.

Bajo la tutela de **Kazou Koike**, creador de *Crying Freeman*, Takahashi aprendió una de sus más importantes lecciones: siempre crear personajes carismáticos que interesen al lector. Esta lección la aplicó muy bien en su primer éxito profesional, en 1978, conocido como *Urusei Yatsura*, en la que conoceremos a la linda y, literalmente electrizante, princesa alien Lum.



Posteriormente, Takahashi cre-aría uno de sus mejores y más completos mangas, *Maison Ikkoku*. Si bien Rumiko sensei es internacionalmente conocida por *Ranma 1/2* e *InuYasha*, sería un desperdicio no leer sus "obras pequeñas", como *Fire Tripper* –la cual sentó muchas de las bases para *InuYasha*–, *Laughihg Target* –todo un cuento de horror– y *Maris the Chojo* –una absurda comedia de ciencia ficción–, obras en donde Takahashi ha demostrado su creatividad e ingenio narrativo.



Aunque Rumiko Takahashi no es muy hábil para poner buenos finales a sus mangas –con excepción de *Maison Ikkoku*– y ha tenido uno que otro tropezón en su carrera, como el fallido manga *One Pound Gospel*, lo cierto es que su calidad artística es innegable y todos esperan con ansias su próximo manga, el cual se publicará pronto este año.

RIN-NE

La nueva obra de Takahashi, que comenzó a publicarse en abril de 2009. La protagonista es Sakura Mamiya, una adolescente capaz de ver fantasmas después de una experiencia que sufrió de niña, pero que no recuerda. Años después, conoce a un shinigami, Rin-ne Rokudo, quien finge ser su compañero de clase y tiene la obligación de guiar los espíritus que se quedan en la Tierra y los conduce a la rueda de la reencarnación para que puedan renacer. Sin duda, la autora se dejó llevar por uno de los temas más populares en la actualidad, los dioses de la muerte.

MAISON IKKOKU

Uno de sus más reconocidos trabajos, aunque tal vez no de los más populares a diferencia de Ranma e Inuyasha. Sin embargo, su adaptación a anime, OVA´s, un live action y hasta un musical demuestran todo lo contrario. El pobre Yasuku Godai se enamora perdidamente de la nueva casera de la mansión Ikoku, Kyoko Otonashi, que viene a sustituir al viejo casero. Desde ese momento busca desesperadamente declararle sus sentimientos, pero entre la intervención de otras personas, malentendidos y hasta aparición de terceros, no la tendrá nada fácil.

MARMAID FOREST

De 1984, es considerada una de las obras más oscuras de la autora. Conocida también como *La Saga de las sirenas*, se enfoca en dos personajes, Yuty Mana, dos inmortales que viajan por todo Japón para conocer a otros desafortunados como ellos que jamás podrán morir a causa de una maldición. La leyenda cuenta que aquel que coma carne de sirena, vivirá para siempre, pero en el proceso o bien puede morir o convertirse en una criatura maldita. Existe su versión animada, de 2003.



MASAMI KURUMADA

EL HOMBRE DETRÁS DE SEIYA

Detrás de un gran héroe siempre hay un gran mangaka. Este es el caso de Seiya, el caballero de Pegaso, quien fue creado por el ahora internacionalmente famoso **Masami Kurumada**.

Este mangaka nació el 6 de diciembre de 1953, en Japón, y desde chico soñaba con convertirse en marinero. Sin embargo, el destino de este niño cambió repentinamente cuando leyó *Ashita no Joe*, un manga dibujado por **Tesuya Chiba**, que trataba sobre luchadores –y eso explica tantas cosas– que lo motivó a comenzar a crear sus historias propias y a perseguir el sueño de convertirse en algún día en mangaka profesional.

Su primera oportunidad llegó con *Otoku Raku*, una historia que, como la de **Tesuya Chiba**, se enfocaba en las luchas, y con la cual ganó un concurso de manga a nivel nacional. Esto le permitió que Shueisha lo contratara y así comenzó a trabajar en su primer manga, *Sukeban Arashi*. Aunque suene raro, tenía como protagonista a una mujer que pasaba por marimacho y era la líder de una banda de pandilleras. No obstante, a pesar de las ganas de Masami por triunfar, el éxito no llegó sino tres años más tarde, con la publicación de *Ring Ni Kakero* (1977) que le dió por fin el reconocimiento nacional como un mangaka prometedor.

A pesar de que ésta ni por asomo es su obra más famosa, en ella podemos encontrar las bases para todos sus subsecuentes trabajos (en específico con las personalidades de sus personajes y en los temas que los motivan, tales como la amistad, el valor y el sacrificio).
Por supuesto, cuando *Saint Seiya* fue lanzada en el ámbito mundial, nada fue lo mismo para este niño que soñaba con ser marinero, pues se convirtió en uno de los mangakas más famosos del género de "luchadores" (conocido como Maho Shonen) y uno de los más influyentes para la nueva generación de autores.

RING NI KAKERO

Como lo mencioné antes, esta historia fue la que básicamente sentó las bases para todas las historias futuras del autor. Al igual que sus obras más conocidas, está centrada en un boxeador de nombre Ryuuji Takane y su hermana Kiku, quien es su entrenadora. Ambos heredaron el talento de su padre, quien era también boxeador, dividiéndose estas habilidades en ambos hermanos, siendo el chico hábil con los golpes, mientras que la chica poseía el análisis necesario sobre la estrategia utilizada en el combate.

Por supuesto, ambos se embarcan en una travesía alrededor del mundo para derrotar a diversos luchadores de prestigio, para no sólo alcanzar fama y fortuna, sino también ayudar de esta manera a su mamá. Según Kurumada, ésta es su historia favorita y a la que más le tiene cariño. Contrariamente a sus otros trabajos, *Ring Ni Kakero* fue adaptado al anime apenas durante esta década.

リングにかけろ

BTX

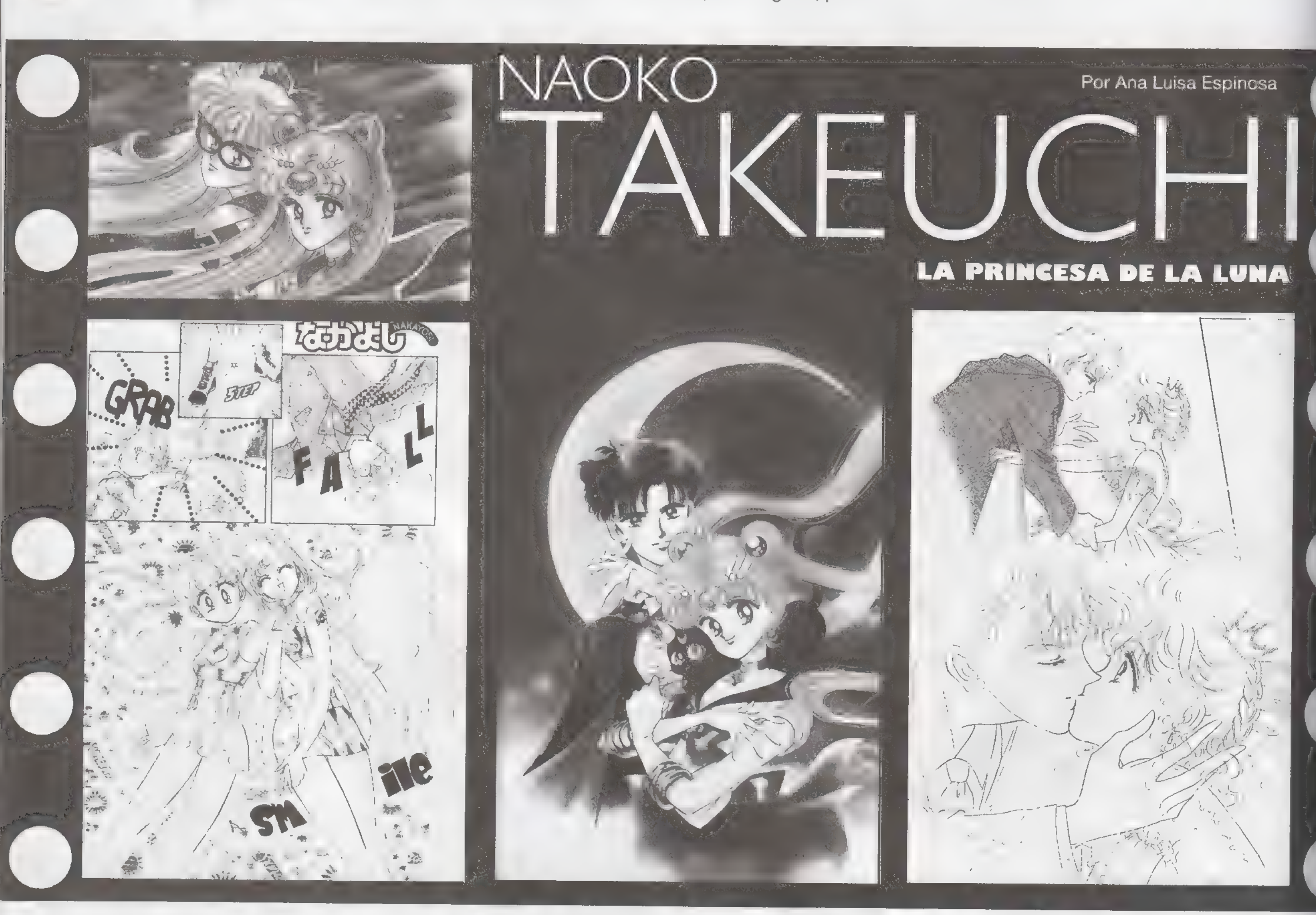
Esta historia nos narra las aventuras de dos hermanos que son científicos y los cuales se dedican a construir robots (los B't) para pelear. Sin embargo, aunque sus propósitos son buenos en esencia, también pueden ser utilizados para el mal. Esto lo comprueban los hermanos cuando Kotaro es capturado por el Imperio de las Máquinas y llevado a "El área", cuya base de operaciones se encuentra oculta en el desierto de Gobi.

Sin querer, los dos hermanos se involucran en una lucha del bien y el mal, donde el precio es la extraña máquina de nombre X, la cual sella por completo el destino de ambos, comprometiéndolos a destruir los planes del Imperio de las Máquinas.

Una vez más el autor echó mano de la mitología para la creación de los B't, y aunque tiene un toque de ciencia ficción, en definitiva la serie completa es algo que ningún fan de Kurumada se puede perder.

SAINT SEIYA, NEXT DIMENSION

Realizada por el propio Kurumada, a diferencia de *Lost Canvas y Episode G*, comenzó a publicarse en 2006 y continúa. La historia tiene base cuando el actual caballero de Pegaso, Seiya, se presenta por primera vez ante Hades, y el dios se da cuenta que ya alguna vez se había enfrentado a él. Aquello ocurrió durante el siglo XVIII, cuando Tenma y Alone eran amigos. Aunque estos dos personajes, protagonistas de *Lost Canvas*, aparecen, en esta versión los protagonistas son Sion y Dohko, caballero de Aries y de Libra, respectivamente, que acaban de ser promovidos a Caballeros Dorados y su primera misión será encontrar y matar a la reencarnación de Hades.



NAOKO TAKEUCHI

LA PRINCESA DE LA LUNA

Por Ana Luisa Espinosa

¿Quién se hubiera imaginado que un grupo de chicas vestidas con faldas cortas de marinero, que proclaman luchar por el amor y la justicia, lograrían conquistar a todo el mundo? ¿Así lo habría imaginado su creadora, **Naoko Takeuchi**, cuando presentó *Sailor Moon*, en 1992? Para una joven que estudió y se graduó de Química, gustaba de las piedras preciosas y logró casarse con un reconocido mangaka, no está nada mal.

Takeuchi nació 15 de marzo de 1967 en la ciudad Koku, en la Prefectura de Yamanashi, Japón. Sus padres son Kenji e Ikuko, y tiene un hermano, Shingo, a quienes inmortalizó en su obra más emblemática. Después de graduarse de la Universidad Kyoritsu de Farmacéutica, a sus tiernos 19 años comenzó a trabajar para Kondasha con su obra *Love Call*, y apartir de ahí entró de lleno al mundo de los mangakas.

Al principio, las obras de Takeuchi estaban más enfocadas en el shojo, como *María*, una versión del clásico *Papacito piernas largas*. La fama ya empezaba a asomarse, después de *Cherry Project*, hasta que presentó *Condename: Sailor V*, el antecedente directo de *Sailor Moon*, y el resto, como se dice, ya es historia. Sin embargo, después de que las chicas marineras dejaron de publicarse, inició otra nueva, *P.Q. Angeles*, pero en cuando en Kondasha perdieron siete páginas de publicación, Naoko decidió dejar la editorial. En ese tiempo, conoció a **Yoshihiro Togashi**, creador de *Hunter x Hunter*, en una cita arreglada por la seiyuu **Megumi Ogata**. Ambos se casaron en 1999 y tienen un hijo.

Después de *Sailor Moon*, no ha vuelto ha tener un éxito como esta obra, que fue traducida a varios idiomas y hasta tuvo su versión live action, proyecto en el que Takeuchi estuvo muy involucrada. Sin embargo, ha seguido trabajando, en mangas como *Love Witch*, que dejó inconclusa, y *Toki Meka!*, que sí finalizó.

CODENAME: SAILOR V

Sin ella, Serena y compañía nunca hubieran existido, aunque a la autora no le importó detenerla cuando Toei Animation se interesó en hacer la adaptación en anime, así que mejor creó *Sailor Moon*. La historia se enfoca en Minako (Mina) Aino, una adolescente algo atrabancada, hasta que un gato blanco, Artemis, le hace entrega de una pluma que la transforma en una heroína, Sailor V. Al mismo tiempo, comienzan a ocurrir diversos eventos, producidos por la llamada Dark Agency, por lo que Mina tendrá que pelear y defender a la Tierra.

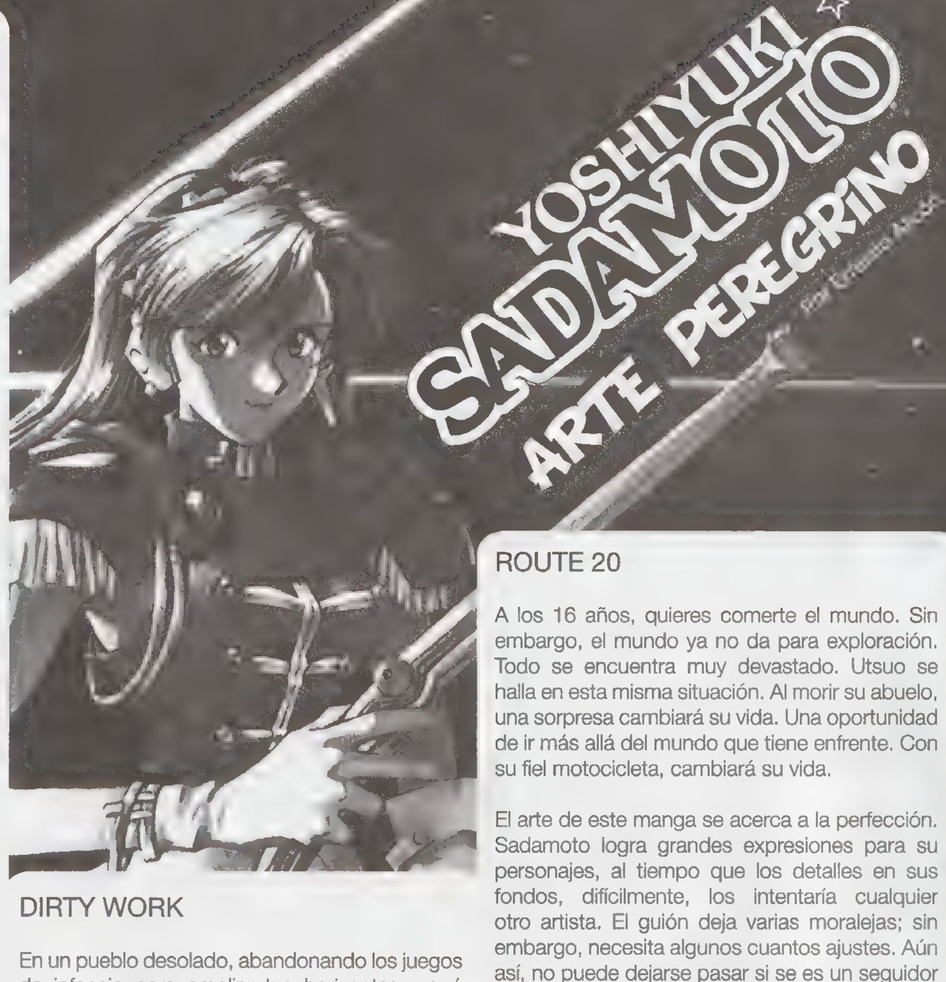
CHERRY PROJECT

Una de las obras más bellas de Takeuchi, pero que nunca fue adaptada al anime, como tampoco salió de Japón. El patinaje artístico es una de las disciplinas más hermosas, y desde pequeña, Cherry se divierte practicando. Un día lee en su horóscopo que conocerá a una persona importante, tratándose de otro patinador que desde el momento en que la ve jugueteando en la pista de hielo, decide convertirla en su pareja. Sin embargo, como la chica no tiene experiencia profesional, comienza a presentarse en competencias, en las que encontrará rivales, en su camino por subir al estrellato y encontrar el amor.

P.Q. ANGELS

P-ko y Q-ko son dos hermosas extraterrestres del planeta Fuiren que llegan a nuestro mundo en forma de cucarachas y en búsqueda de su princesa. Cuando sin querer besan a sus vecinos, se transforman en humanas y empiezan a atender la escuela, donde Rakkasei Piiko y Nigauri Kyuuko, sus vecinos, atienden. Ellas tienen que pelear contra los Kunoichi Bank, al mismo tiempo que tienen que seguir tres reglas básicas: no lastimar a un humano; proteger a sus aliados a sí mismas; y no enamorarse de un humano. El proyecto directo a *Sailor Moon*, que acabó abruptamente después de las razones que dimos a conocer.

YOSHIYUKI SADAMOTO ARTE PEREGRINO



Su estilo es seco, cautivador. La mirada de sus personajes refleja, casi a la perfección, a la mente humana. En ellos se encarnan toda clase de emociones, desde lo más tierno y sensible, hasta los más bajos pecados. Trazos finos, pero no por ello estilizados. Tan humanos como el canon del manga, un crimen a la proporción, se lo permite. Así trabaja **Yoshiyuki Sadamoto**. Nacido en Shunan, el 29 de enero de 1962. Desde muy pequeño mostró un amor tremendo por la animación. Criado en la generación mecha (aquella que fue testigo de *Voltron*, las primeras series de *Gundam, Mazinger Z*, entre otras), su pasión lo llevó a convertirse en un dibujante.

En los ochenta, junto a otros apasionados del arte de animar, participó en un cortometraje que serviría para presentar una convención de ciencia ficción. Este equipo de trabajo se convertiría, a la postre, en un gigante del tamaño de Gainax. Pero esa es harina de otro costal.

Sadamoto es el encargado clave del diseño de personajes en Gainax. Desde sus primeros trabajos en *Wings of Honeamise*, pasando por **Nadia** y **Gunbuster**, hasta la serie que convirtió a su estudio (y su nombre) en algo célebre: *Neo Genesis Evangelion*. Con el crédito de haber dado vida a los integrantes de NERV, su fama se fue al tope.

En el mundo manga, su trabajo se reconoce por la versión en viñeta de *Evangelion*. Sin embargo, también es autor de *Route 20*, una publicación corta. También ha publicado one shots como *Dirty Work o System of Romance*, sin dejar de lado su papel como diseñador de personajes. Incluso, ilustró la portada del álbum *Pilgrim* del guitarrista inglés **Eric Clapton**.

ROUTE 20

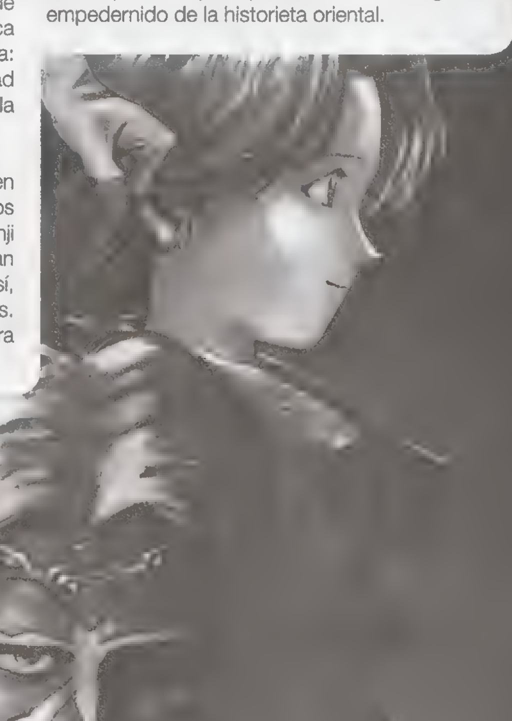
A los 16 años, quieres comerte el mundo. Sin embargo, el mundo ya no da para exploración. Todo se encuentra muy devastado. Utsuo se halla en esta misma situación. Al morir su abuelo, una sorpresa cambiará su vida. Una oportunidad de ir más allá del mundo que tiene enfrente. Con su fiel motocicleta, cambiará su vida.

El arte de este manga se acerca a la perfección. Sadamoto logra grandes expresiones para su personajes, al tiempo que los detalles en sus fondos, difícilmente, los intentaría cualquier otro artista. El guión deja varias moralejas; sin embargo, necesita algunos cuantos ajustes. Aún así, no puede dejarse pasar si se es un seguidor empedernido de la historieta oriental.

DIRTY WORK

En un pueblo desolado, abandonando los juegos de infancia para ampliar tus horizontes, ¿qué harías por una amiga? Probablemente, nunca lo que hizo el protagonista de esta historia: asesinar. Las razones son diversas, pero a mitad de la nada, en medio de un amor de pubertad, la venganza nace de la nada.

El estilo es, completamente, Sadamoto. Pueden distinguirse afinidades con el diseño de los personajes principales y los realizados para Shinji y Asuka. La historia, también de Takaha, no es tan explícita como en *System of Romance*. Aun así, no abandona su parte cruda en ciertas secuencias. De nuevo: si no tienes el suficiente criterio para disfrutar una historia así, ni lo intentes.



SYSTEM OF ROMANCE

Toca esta obra sólo bajo tu propio riesgo. En ella, puede visualizarse uno de los detalles más insólitos de la naturaleza humana: el amor que puede surgir de la más brutal demencia. La locura convertida en pasión, el valor que puede tener el miedo como sentimiento.

Con el guión de **Mako Takaha**, esta obra debe verse más allá del erotismo hentai (lo siento, niños, arriba de 18 o ni lo toquen). Muestra facetas de las emociones y la mente presentes en cada uno de nosotros, que tras la saciedad de la carne dejan en la mente una pregunta: ¿Cómo logra alguien que nuestro corazón vibre para reconocer el amor?

OH! GREAT, TAKESHI OBATA Y TSUGUMI OHBA

BELLEZA, MISTERIO Y DRAMA

Por Ito Keita

OH! GREAT

Ito Ogure, mejor conocido como **Oh! Great**, nació el 22 de febrero de 1972. Sus comienzos en el medio artístico empezaron con trabajos doujinshis hentai. El primero fue *September Kiss*, el cual tuvo éxito en el sexo masculino, pero en sí vio el éxito con una de sus obras que lo darían a conocer entre los fans, *Tenjho Tenge*. Cambió el género hentai para meterse al shonen, y en el 2006 realizó *Air Gear*, que le diera varios premios en el Kodansha Manga Award. Tanto llamó la atención su trazo que realizó el diseño para el videojuego de peleas *Tekken 5* para PlayStation 2. *Oh! Great* es conocido por su hermoso y fino trazo, el cual es muy limpio, y todos sus personajes están entre los consentidos de los fans.

AIR GEAR

La historia gira alrededor de Itsuki Oure, Ikki, un estudiante de primero de secundaria, que a su corta edad se ha convertido en un delincuente, formando su propia banda de Air Trecks, impresionantes patines con micromotores capaces de volar a grandes velocidades. Se enfrentará a varios enemigos muy fuertes y de ellos aprenderá a ser mejor cada día. Sus hermanas adoptivas también se le unirán, junto con varios de sus amigos de la infancia.



TAKESHI OBATA

Uno de los más famosos dibujantes, es reconocido por sus trazos tan finos, delicados y a la vez oscuros. Gusta mucho de observar la tendencia de la moda para así combinarla con la suya, creando estilos únicos a los que les coloca demasiados detalles únicos.

Takeshi ha trabajado como ayudante de otros mangakas, también ha sido maestro de otros y hasta inspiración de varios más. Uno de sus trabajos más famosos es *Hiraku No Go*, que cuenta con la versión animada. Aparte, Konami le encargó el diseño de personajes de *Castlevania Judgment*, que se lanzó el año pasado para el Wii. Sin embargo, su fama mundial llegó con su trabajo en *Death Note.*

HIKARU NO GO

La historia se enfoca en Hikaru, un chico que se encuentra con el viejo tablero de Go de su abuelo, un juego ancestral japonés. Lo que nunca imaginó es que en éste se encontraba el alma de Fujiwara-no-Sai, un antiguo jugador de la era Heian. Desde su repentina y trágica muerte, su deseo ha sido realizar el Kami-no-Itte o el juego perfecto, por lo que en el pasado se le apareció a otro gran jugador. Ahora, él y Hikaru unirán fuerzas para enfrentarse a todo tipo de competidores y ayudar a popularizar de nuevo el juego de Go.



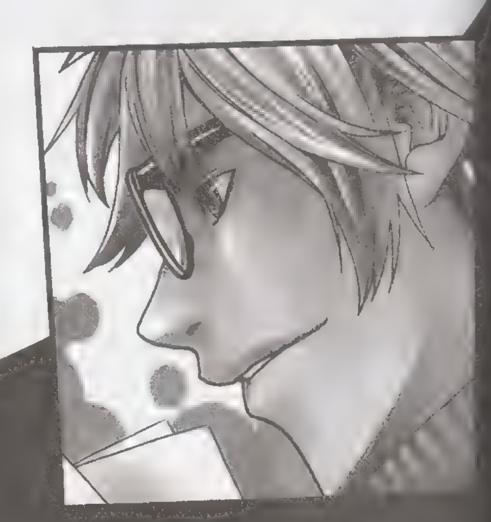
TSUGUMI OHBA

Para empezar este autor no se ha dado a conocer, los rumores cuentan que no es hombre, sino mujer por la imagen que circula en todo Japón en el sitio web de este escritor, o podría ser de una chica que el autor colocó en su lugar para dejarnos en suspenso. También se rumora que **Tsugumi Ohba** es un seudónimo de **Hiroshi Gamou**, conocido por el manga *Tottemo Lucky Man*, del que se realizó la versión animada en 1990.

En tampoco tiempo es considerado como uno de los mejores escritores de suspenso al que le gusta jugar con la mente de los demás, y lo hemos visto en series de renombre como *Death Note*, que se colocó como una de las mejores del 2004. El año pasado comenzó su nuevo manga, *Bakuman,* y ya tiene otros proyectos en puerta, pero hasta el momento prefiere enfocarse en este nuevo proyecto, que él mismo cree que será el rival de su anterior obra.

BAKUMAN

Dejando a un lado a los shinigamis y los libros de la muerte, la historia se enfoca en Moritaka Mashiro, estudiante de secundaria que no sabe lo que será de su futuro, hasta que su compañero de clases, Akito Takagi, se encuentra con un cuaderno suyo, en el que realizó el dibujo de la chica que le gusta, y desde entonces se empeña en convencerlo para que se convierta en mangaka. Lo cierto es que Mashiro tiene un trauma, ya que un tío suyo fue mangaka, publicó una obra y luego murió en el olvido. Lo que no se imaginó es que la joven que ama aceptará estar a su lado hasta que cumpla con su verdadero sueño.



MASASHI KISHIMOTO y TITE KUBO

ENTRE NINJAS Y SHINIGAMIS

Por Dash Bandith

MASASHI KISHIMOTO

[illegible] Shonen Jump.

[illegible] Akira, de Katsuhiro Otomo.

[illegible] en el que [illegible]

[illegible] no lo sepa, [illegible] Seishi Kishimito, quien también es mangaka y en su haber cuenta con dos obras: [illegible] Satan 666. La última goza de [illegible]

TITE KUBO

[illegible] y Bad Shield United.

ZOMBIEPOWDER

[illegible] y otorgar la vida [illegible]

[illegible] novelas gráficas más ven [illegible] Bleach.







MANGA

Por JRR Yoda

EIICHIRO ODA

El pirata mayor, el joven **Eiichiro Oda**, nació el 1 de enero de 1975, en la prefectura de Kumamoto. Es de signo capricornio. Desde pequeño se inspiró en los piratas. A los 17 años ganó un premio en los Tezuka Awards y a los 18 obtuvo un gran éxito con la obra *Kami kara mirai no Present*. Un año después, trabajó de asistente para **Nobuhiro Watsuki**, en el manga *Rurouni Kenshin*.

Hasta 1997 sacó a la luz su más grande obra y por la que será recordado siempre, aunque presente otra, *One Piece*, una serie de más de 400 capítulos en anime y más de 530 en manga. Tiene un manga realizado en conjunto con **Akira Toriyama**, *Cross Epoch*, una historia en el que los personajes de ambos mangas se unen contra la liga de malvados, más por coincidencia que por ganas, pues todos están citados en casa de Mister Satán para una misión muy importante. Todos los personajes salen en esta saga, hasta antes del triller bark en el caso de *One Piece y DB GT*, además de que es independiente a ambas continuidades de los respectivos mangas.



BUROSON Y TETSUO HARA

Yoshiyuki Okamura nació en Agoya Aichi, en 1947. Es graduado de la Escuela de Entrenamiento de la Fuerza Área Japonesa como mecánico de radares, pero en 1969 se retiró de la Fuerza Naval Japonesa y fue contratado como asistente de **Hiroshi Motomiya**. Su primera obra *La Pink Puncho Miyabi*, en 1972, ilustrado por **Goro Sakai**. En 1975 escribió **The** *Doberman* **Detective**, ilustrada por **Shinji Hiramatsu**, y hasta 1982 salió a la luz *Hokuto no Ken (Fist of the North Star)*, con trazos de **Tetsuo Hara**. El sobrenombre de Buronson es un tributo al actor **Charles Bronson**, y se dejaron el bigote igual Yoshiyuki Okamura y él.

Tetsuo Hara nació el 2 de septiembre de 1961, en Tokio, Japón, es un mangaka famoso, dibujante increíble y diseñador de personajes. Es muy recordado por dibujar el manga **Hokuto no Ken** y por el diseño de personajes para el juego *Saturday Night Slam Masters*. Tiene más de 15 trabajos como dibujante y creador de personajes, entre los que destacan *Mad Fighter*, *Cyber Blue* y *Soten no Ken*, entre muchos más.

Para seguir con la línea de los puños, y buscando un manga que haya escrito **Yoshiyuki Okamura** e ilustrado **Tetsuo Hara**, existe *Soten no Ken o El puño del Cielo Azul*. Como se pueden imaginar, es una secuela del **Puño de la Estrella del Norte**, con la diferencia de que en esta ocasión la historia se sitúa en Shangai, durante 1935, en la Segunda Guerra Sino-Japonesa.

Consta de 177 emocionantes capítulos y tiene un anime de 26 episodios, aunque sólo los primeros 22 fueron emitidos por televisión. Llena de hechos históricos reales, como en Shangai era controlada por el Establecimiento Internacional, los refugiados judíos que huyeron de la persecución Nazi y la invasión del ejercito japonés, por ejemplo. Muchas batallas y con el inigualable estilo de estos dos genios del manga.

HIROHIKO AKARI

Nació el 7 de junio de 1960, en Sendai, Japón. Es mundialmente conocido por el manga *Jojo no kimyo na boken* (*Jo Jo´s Bizarre Aventure*), el cual se comenzó a publicar en 1987, en la *Shonen Jump* y a la fecha aún continua en la revista *Ultra Jump* de la misma editorial. Recibió el Premio Tezuka en 1980, por el manga de *Mashonen B.T.1*. Ha realizado múltiples trabajos, además de *Jo Jo´s*, entre los que destaca *Baoh*: *El visitante*.

Una pequeña niña llamada Sumire es secuestrada por el grupo Doress para aprovecharse de sus poderes, pues es psíquica. Mientras es trasportada en tren, escapa, y en la persecución libera a Ikuro, un joven que era utilizado para experimentar con Baoh, un parásito. A pesar de que logran escapar del tren, son perseguidos por agentes de Doress, quienes los intentarán eliminar.





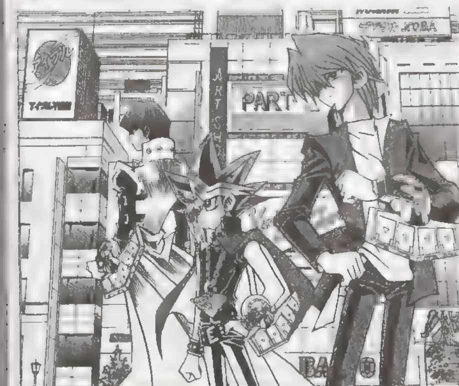
PRESS SHONEN

Por Dash Bandith

KAZUKI TAKAHASH

Nació el 4 de octubre de 1961, en Tokio. Aficionado al ajedrez japonés, al majong (juego de fichas tradicional de China), juegos de cartas y de mesa, ha sido mangaka desde 1982. Su primer trabajo publicado fue *Tokio no Tsuma, Tennenshokudanji Buray*, éste último recopilado en dos tomos. No alcanzó el éxito hasta que en 1996 llega el rey de los juegos, *Yu-Gi-Oh!*, su obra más emblemática.

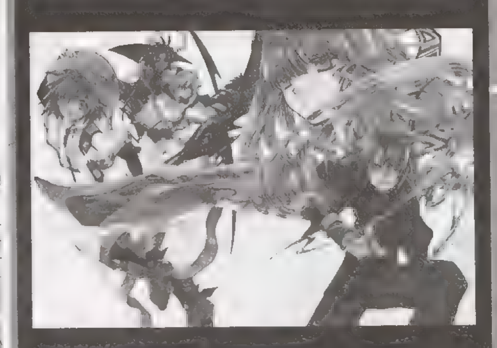
Cabe mencionar que el primer concepto del manga era que Yugi castigaba a gente mezquina, enfrentándose por medio de juegos de mesa. Al vencerlos, les hacía pagar sus ambiciones, pues el espíritu del faraón que se encontraba dentro del Rompecabezas del milenio no era un blanca palomita, sino más bien un antihéroe. Uno de los tantos juegos fue el Duelo de monstruos. Esta aventura fue muy popular, los lectores lanzaban miles de preguntas alrededor del mismo. Al ver esto, Kasuki prefirió enfocar el manga en el Duelo de monstruos, que derivó en una gran cantidad de mercadotécnica y el resto es historia.





MAYUMI AZUMA

Nació el 24 de abril de 1975, su labor como [illegible] copilado en cinco volúmenes). Curiosamente, su [illegible]



EREMENTAR GERARD

Hasta el momento cuenta con 26 tomos recopilatorios, un videojuego y una adaptación al anime [illegible] de Ren, una legendaria Edhil raid. Estas chicas pueden fusionarse con los humanos en forma de armas, por eso son muy cotizadas y se comercia con ellas como [illegible] hogar, Edh[illegible] surge una relac[illegible] la amistad entr[illegible]

YUZO TAKADA

Es el seudónimo del mangaka **Yoji Takada**, nacido el 21 de marzo de 1963. Su carrera, como muchos otros, inició como ayudante de la mangaka **Fujihiko Hosono**, y su primer trabajo de manera independiente fue **Tokonatsu Bank**, en enero de 1984. A lo largo de los años realizó varias historias que no fueron muy largas: *Shuushoku Beginner, Endless Summer Bank aka, Tour Conductor, Sportion KIDs Nikumori, Every Day is Sunday, Toritsuki-kun, All Purpose Cultural Cat Girl Nuku Nuku, The New All-Purpose Cultural Cat Girl Nuku Nuku y Genzou Hitogata Kiwa*. Sin embargo, entre sus trabajos más destacados se encuentran *3x3 Eyes* (1987-2002) y *Blue Seed* (1992-1995).

BLUE SEED

Nos relata de una forma moderna el clásico mito japonés de Orochi. En este caso los engendros creados por el demonio serpiente de ocho cabezas persiguen a una joven de secundaria, llamada Momiji Fujimiya, descendiente directa de la doncella Kushinada. Es la única que tiene las habilidades para detener a tales engendros, y junto a ella se encuentra la organización TAC, una subsidiaria del gobierno, que detendrán la amenaza del demonio Orochi.



MANGA

Por Alejandra Rivera Ríos



YUU WATASE »»

Mangaka dedicada al shojo, nació en 1970 y es originaria de Osaka. Su debut fue con la obra *Pajama de Ojama*, publicada en *Shojo Comics* en 1989, y destacó por sus impecables trazos y románticas historias, repletas de imaginación y triángulos amorosos. Como sus obras mas conocidas: *Fushigi Yuugi Genbu Kaiden y Ayashi No Ceres*, trabajos muy exitosos, detallistas y con un excelente manejo de color. Otras de sus obras conocidas son *Alice 19th, Zettai Kareshi, Appare Jipangu y Gomen Asobase*.

AI YAZAWA »»

Nacida en Osaka, en 1967, es autora de varios mangas muy populares en Japón y en el resto del mundo. Debutó en la revista *Ribon* con su obra: *15nen Ne*, y su éxito no se hizo esperar. Sus obras más conocidas son *Nana, Gokinjo Monogatari y Paradise Kiss*, la más reciente, que ha cruzado fronteras y traducida a muchos idiomas. La característica de Yazawa es su constante innovación: todos sus personajes están inspirados en moda, poseen un estilo fresco, divertido y rebelde, y sus historias se centran en la vida de chicas impulsivas. Ha publicado en diferentes revistas, como *Cookie y Zipper*.



GOKINJO MONOGATARI »»

Cuenta los tremendos enredos amorosos que surgen entre Mikako, una chica aspirante a diseñadora de modas, enamorada de su mejor amigo de toda la vida, Tsutomu, quien se está volviendo muy popular. Ambos crecieron juntos, y ahora comienzan una relación muy poco convencional, rodeados por sus respectivos pretendientes y cientos de dificultades que deben sortear. *La historia del vecindario* fue el primer gran éxito de Ai Yazawa, una obra muy cómica y original, con un estilo muy personal, tanto en historia como en diseño de personajes.

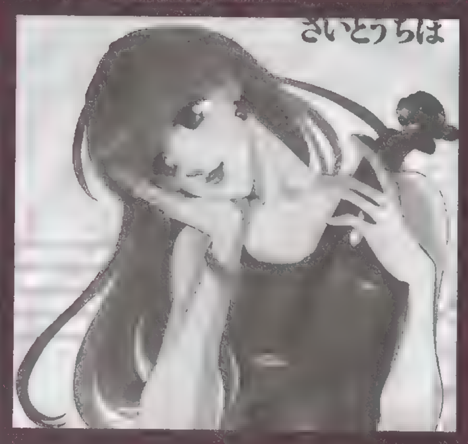
ALICE 19 »»

Alice es una niña muy tímida y pesimista que vive a la sombra de su hermana, la guapa y popular Mayura. Por si fuera poco, Alice está enamorada del novio de ella, Kyo. Pero un día, Alice rescata a un conejo blanco que se transforma en una joven llamada Nyozeka, quien le revela que tiene el poder de las palabras, don que usa accidentalmente y desaparece a su hermana, por lo que intenta controlar su poder y se lanza a salvarla en compañía de Kyo. *Alice 19* es la historia más occidentalizada y un gran éxito de Watase.



CHIHO SAITO »»

Es una mangaka shojo que ha abordado en sus [illegible] [illegible] a lo esperado, como el feminismo. Comenzó publicando *Lady and Sword* en la revista *Coro-*[illegible] [illegible] [illegible] otorgado por dicha editorial. Cuenta en su ha-[illegible] Actualmente publica el género josei en *Flowers y Petit Comic*, y es parte del grupo **Be-Papas.**



KANON »»

Una mezcla de música y romance, en la que Tendo, un joven compositor, viaja a Mongolia, donde conoce a una hermosa chica castaña llamada Kanon, una virtuosa del violín, con un talento impresionante. Bajo el encargo del famoso Mikami, e impresionado por las habilidades de la jovencita, [illegible] a Japón para instruir su talento musical. Sin em-[illegible] enamora de Tendo… y aquí la historia cobra sentido. Esta obra, hecha en 1995, catapultó a Saito a la fama, para que finalmente después diera su gran salto con *Utena*.

PRESS SHOJO

Por Lobo

ARINA TANEMURA

Fecha de nacimiento: 12 de marzo de 1978
Lugar: Aichi, Japón

Si eres fan de los mangas shojo, es seguro que conozcas *Full Moon o Sagashite* y *Kamikaze Kaito Jeanne*, ambas obras emblemáticas de **Arina Tanemura**, mangaka que después de ganar un concurso patrocinado por la revista shojo *Ribon*, con su historia *Amor de segundo plato*, haría su debut en 1997 con el manga *I.O.N.* La obra de esta mangaka –cuyos trabajos son publicados por Shueisha– siempre se han distinguido por un trazo limpio y personajes muy estilizados. Entre sus otros mangas se encuentran *Shinshi Doumei Cross* y *Time Stranger Kyoko*.





NATSUKI TAKAYA

Fecha de nacimiento: 7 de julio de 1973
Lugar: Shizuoka, Japón

Su verdadero nombre es **Naka Hatake**, creadora del exitoso manga shojo *Fruits Basket*. Esta mangaka zurda haría su debut en 1991, al publicar en la editorial Hakusensha, su manga corto *Sickly Boy wa Hi ni Yamai*. Por cierto, en esta editorial, a través de la revista **Hana to Yume**, ha publicado casi todos sus mangas. Aunque sus otros trabajos tal vez no sean tan relevantes, los amantes del shojo encontrarán agradables sorpresas en obras como *Boku ga Utau to kimi wa Waraukara, Tose with wings* y *Twinkle Stars Like Singing a Song*.

KAORU MORI

Fecha de nacimiento: 18 de septiembre de 1978
Lugar: Tokio, Japón

La obra más reconocida de esta tímida mangaka es *Victorian Romance Emma*, con la cual haría su debut profesional en el año 2002. **Mori** es una de las artistas más detallistas que existen, no sólo en su narrativa, sino en la precisión de sus referencias históricas en tramas por lo general ubicadas en la Gran Bretaña victoriana, pues no es un secreto el hecho de que ella está enamorada de este país y de su cultura. Como dato anecdótico, es difícil conseguir fotos o tan siquiera entrevistas de esta mangaka debido a su carácter introvertido.



I.O.N.

Fecha de publicación: 1997

El primer manga profesional de Tenamura, nos presenta la historia de Ion Tsuburagi, una chica super enamorada de su compañero de clases, Mikado, lo cual no tiene nada de común en las historias shojo. El problema es que éste decide organizar un club de investigación parasicológica, al cual por supuesto lon se une, sólo para terminar como la presidenta y, peor aún, con poderes telequinéticos, debido a un extraño experimento que realiza Mikado. Romance, diversión e historias paranormales al por mayor.

GENEI MUSO

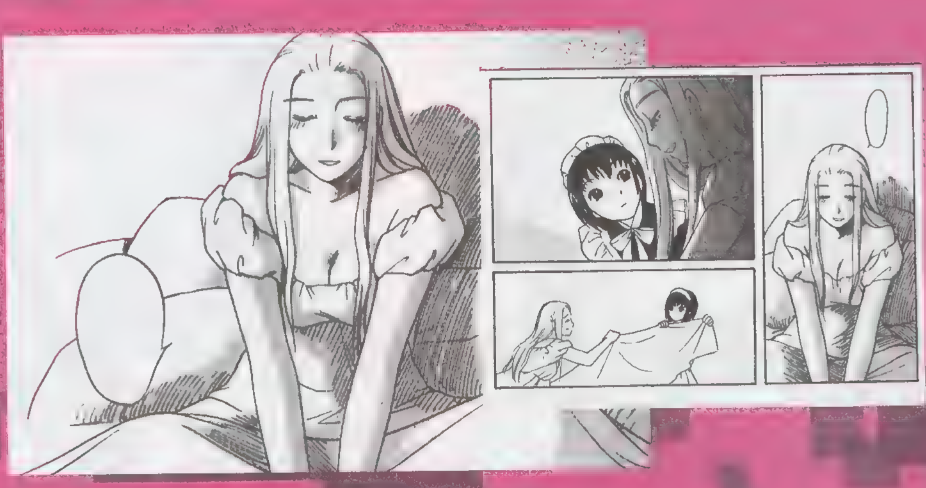
Fecha de publicación: 1994

Fue el primer manga que tuvo un éxito significativo en la carrera de **Natsuki Takaya** antes de *Fruits Basket*, pues pasó de un tomo, como se tenía planeado originalmente, a publicarse cinco. Su título traducido es *Sueño fantasma* y narra cómo Tamaki Otoya tiene que soportar el peso de descender de un gran linaje de exorcistas. Sin embargo, deberá hacerse más fuerte para proteger a Asashi, su amiga de la infancia (y prospecto amoroso), de los demonios que siempre parecen estar acechándolos.

SHIRLEY

Fecha de publicación: 2003

Si quieres conocer más de los hermosos trabajos de Kaoru Mori, te recomendamos ampliamente que leas *Shirley*, manga que entra en la misma línea que *Emma* y nos narra la tierna historia de *Shirley Medison*, una jovencita de 13 años que un buen día llega a la casa de la señora Bennet para solicitar trabajo como sirvienta. Por supuesto, la señora al principio se resistirá a contratarla por su corta edad, pero el optimismo de Shirley ante la vida terminarán por entrar en el corazón de Miss Bennet.



SAMURÁIS MANGA

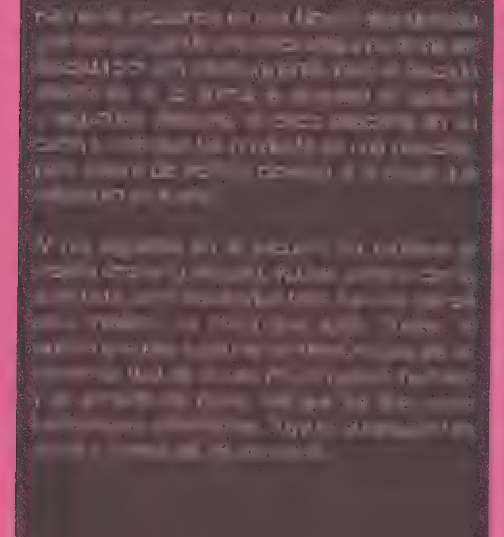
Por Ito Keita

NOBUHIRO WATSUKI »»

Nació en Tokio el 26 de mayo de 1970. **Nobuhiro** afirma que su influencia en el manga se debió a su hermano mayor, quien fue dibujante. Aprendió a dibujar y esto lo ayudó para crear sus obras. Ganó el concurso Pop Step, de Shuesha, por una pequeña obra titulada *Podmark*. Más tarde tuvo la oportunidad de trabajar con el famoso diseñador **Takeshi Obata** en algunas de sus obras. Además de su afamado *Rurouni Kenshin*, desarrolló en el 2006 *Buso Renkin*, de la que afirma el propio Nobuhiro que es un tributo a su primer éxito.



BUSO RENKIN »»

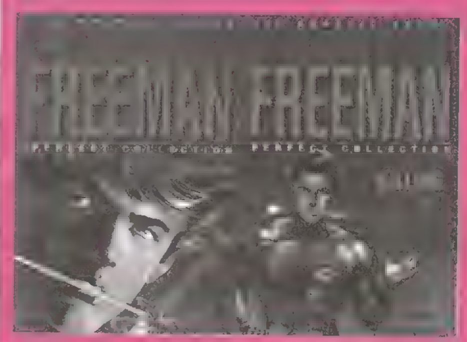


[illegible]

RYOCHI IKEGAMI »»

Nacido el 29 de mayo de 1944, este autor obtuvo la oportunidad de crear la versión manga del famoso arácnido *Spiderman* tanto la historia como el arte, aunque casi no le hizo cambios. En 1966, trabajó como asistente del mangaka **Shigeru Mitsuki**. Riochi ganó el premio Shogakukan Manga Award por su obra *Heat*, pero la más emblemática es *Crying Freeman*, de corte policíaco y con toques hentai.

Abarca nueve tomos, publicados en 1986. Es reconocido no sólo como escritor, sino también como dibujante y se nota muy bien sus trazos en otros mangas como *Samurai Crusader*, *Nobunaga*, *Sanctuary*, entre otros.



CRYING FREEMAN »»

Comienza cuando Emu Hino, una mujer de casi 29 años, se encuentra escribiendo en su diario un incidente del que fue testigo sin querer. Ella vio la muerte de un sujeto y al asesino, que se hace llamar Freeman, quien juró que regresaría a matarla. Pasó un año sin que ocurriera, pero cuando esta mujer estaba a punto de cumplir 30 años, se reencontró con Freeman, e inesperadamente ambos terminan enamorándose.

HIROAKI SAMURA »»

Desde su adolescencia siempre tuvo gran afición por lo oscuro y lo sangriento, cuando cursaba la universidad le gustaba observar todo a su alrededor, lo que le sirvió de gran inspiración para crear sus futuras obras, así como en sus recesos dibujaba en blanco y negro, dándole más matiz a sus bocetos. Tuvo la oportunidad de ser conocido en la revista *Afternoon*, en la que publicó miniseries, hasta que creó una de sus obras más emblemáticas y la que le dio a ganar varios premios: *Blade of the Immortal*.

BLADE OF THE IMMORTAL »»

Un samurái de nombre Manji va enfrentándose a un grupo de samuráis. Aunque desea morir no podrá, pues resulta que le introdujeron unos gusanos, que cuando el cuerpo recibe daño, por sí solos lo curan. Manji se quiere redimir, ya no desea ser asesino, pues en su vida anterior asesinó a más de 100, incluido el esposo de su hermana, causando su muerte de paso. Para lograrlo, ha decidido matar a más de mil hombres malvados y en su camino se encontrará con un singular grupo de personajes.

Surgió el 23 de marzo de 1994 y consta de 23 tomos. Para julio del 2008 se proyectó la versión animada, de 13 episodios, a cargo del estudio Bee Train.



PRESS VAMPIROS

Por Ernesto Olicón



KOUTA HIRANO ›››

Este hombre, para muchos, es un genio despreciado. El titulo no le viene mal al padre del rey [illegible] el manga hentai. Titulos célebres son *Angel Dust* [illegible] su más célebre obra).

Hasta 1997 salta a la fama al contar la exterminación que la familia Hellsing hace de los seres noc- [illegible] mosa (que está por terminar en manga), ha dado pequeños saltos en el doujinshi, mientras espera una nueva historia que consagre ese talento que, para muchos, todavia no alcanza su maximo.

ANGEL DUST ›››

Llena de violencia y con un ligero corte hentai, se considera como el primer ensayo para la creación del paladin Alexander Anderson, uno de los mas mortales enemigos de Alucard. La historia se enfoca en Anderson, un asesino de la [illegible] antiguos jefes como de la policia, en una iglesia, donde espera purgar sus pecados. Ahi conoce a una monja, Kris, hasta que es encontrado



SUNAO YOSHIDA ›››

Su historia es una de las tragedias más grandes en el mundo akiba-kei. Escritor desde adolescente, Yoshida era un apasionado de la literatura. Sonó, toda la vida, en lograr reconocimiento por alguno de sus trabajos. Cuando creó la serie de novelas **Trinity Blood**, el éxito fue inmediato.

No era para menos. La historia de corrupción que envuelve a la iglesia con seres sobrenaturales llamó la atención del publico, ávido de argumentos novedosos. Sin embargo, poco después de que se anunciara la adaptación al anime de su historia, Sunao Yoshida falleció en el 2004. Una pérdida que los fans de la serie (y el anime en general) aún lamentan.

Con su muerte, Gainax paró definitivamente uno de sus tantos proyectos, *Bushilord*, debido a que Yoshida habia sido elegido para ser el diseñador.



NARUMI KAKINOUCHI ›››

Cuando has trabajado casi treinta años en el negocio, con gente como **Akira Toriyama**, es muy fácil decir que amas el manga. Mucho más cuando tu marido comparte la misma profesión. Así ha sido la vida de **Narumi Kakinouchi**, autora respetada como pocas; conocida por crear *Vampire Princess Miyu*, su labor profesional va mucho más allá.

Diseño para clásicos del anime como *Arale* o *Space Runaway Ideon*. Además, como mangaka ha disfrutado de éxitos como *Shaolin Sisters* o *Moon Princess*. Su amor por el anime llegó a un nivel más alto al casarse con el director **Toshiki Hirano**. Ya quisiéramos nosotros encontrar una pareja tan pareja, ¿no lo creen?



VAMPIRE PRINCESS MIYU ›››

Obra creada entre Narumi y su esposo, cuenta además con una adaptacion en anime y OVAS, realizados por ellos mismos (ventajas de estar casada con un director de animación). La historia, todo un clásico, cuenta sobre Miyu, una joven de apariencia fragil y hermosa, que en realidad es una vampiro. Perdio a sus padres muy pronto, ella era humana y él un shinma, o demonio. Su destino es convertirse en la Guardiana, para asi acabar con otros shinma y regresarlos al infierno. Ella no está sola, la acompaña Larva, un demonio, que primero estaba destinado a detenerla, pero finalmente ella bebio de su sangre y se quedo a su lado desde entonces.



SOBRENATURAL MANGA

Por Hellscream

HIROMU ARAKAWA >>>

Nació el 8 de mayo de 1973, en Hokkaido, y residió en una pequeña granja en el norte de Japón. En ésta se explotaba mucho el ganado bovino y la producción de lácteos, por lo cual ella aprendió muchos valores y ética, pero de entre éstos conoció la ley de equivalencia de intercambio: "para obtener algo, una cosa de igual valor debe ofrecerse".

Arakawa tomó este precepto y lo modificó un poco para realizar su obra más famosa, *Full Metal Alchemist*, que se presume pronto finalizará. Pero ésta no fue la única obra que realizó, pues ciertamente posee otras de muy buena calidad.



DAISUKE MORIYAMA >>>

Nació en septiembre de 1971, sus inicios los tuvo en una empresa en donde realizaba bocetos y arreglaba imágenes digitales para ciertas publicaciones. Más adelante en su vida, el joven comenzó a hacer historias cortas, además de seguir en su labor de rellenar pixeles y corregir imágenes. Pero varios años después, cuando ya tenía experiencia, lanzó su primera historia hecha realidad, la cual surgió de su imaginación y que para su final fue modificada por lo menos dos veces. Nos referimos, por supuesto, a *Chrono Crusade*, su obra maestra, mas no la única.



NORIHIRO YAGI >>>

El año fue 1968, en Okinawa, provincia de Japón, y el lugar en que este exitoso creativo de manga nació, pero no fue hasta el año 1990 cuando explotó su verdadera pasión y su talento por este arte.

Con un antecedente de haber ganado el 32º Akatsuka Award o premio Akatsuka, con la obra *Undeadman*, publicada en el *Monthly Shonen Jump*, y contando con dos secuelas, más tarde creó **Angel Densetsu**, una publicación que salió a la luz en los números de la *Monthly Shonen Jump*, de 1992 al 2000. Sin duda, un artista con varios éxitos cosechados.



STRAY DOG 1999 >>>

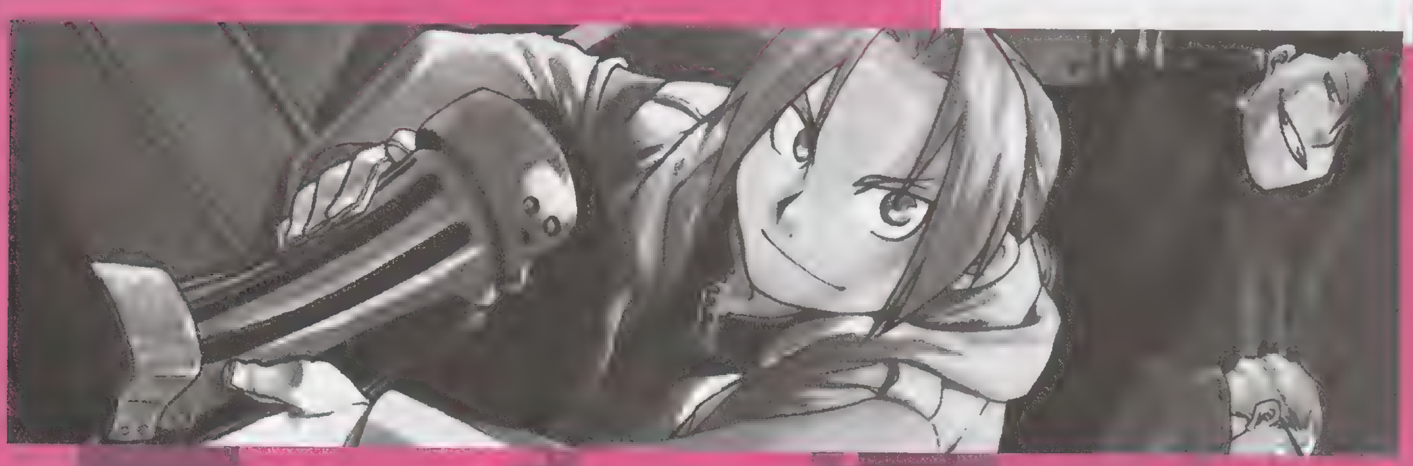
Es la historia que logró hacer que Arakawa se llevara el premio al octavo certamen de la Monthly Shonen GanGan, una revista reconocida de este tipo de giro en el lejano País del Sol Naciente. Esta historia trata acerca de un ladrón y un guerrero que busca lastimar a la gente y de cómo se encuentra con un perro híbrido, es decir, una quimera con mente humana y cuerpo animal, y de cómo este tipo busca hacerse con el perro para que sea su esclavo y sirviente. La cosa es que la quimera no desea eso y tiene otros planes para el fugitivo.

WORLD EMBRYO >>>

Amami Riku es un chico con una vida normal, pero un acontecimiento lo marca, la pérdida de su hermana. Una noche recibe la llamada de ésta desde un hospital, él acude y ve un edificio derruido. Entonces unos espíritus hacen su aparición, son muy peligrosos, ya que pueden apoderarse del cuerpo de ciertas personas por medio de sus teléfonos celulares, apoyándose en llamadas telefónicas. Así que un grupo de "Jinki cores" llega para eliminar a estos espíritus negativos y deciden reclutar a Riku.

ANGEL DENSETSU >>>

Seiichirou Kitano es un chico con un aspecto salvaje, violento y demoniaco, que acaba de entrar a una nueva escuela y es juzgado por los profesores y por el alumnado como la maldad encarnada. Pero lo cierto es que este chico tiene el corazón de un ángel y realiza miles de obras buenas a la gente que está a su alrededor, incluso a aquellos que una vez lo molestaron o le temieron, provocando así que él se convierta en el guardián escolar por todas sus buenas acciones.

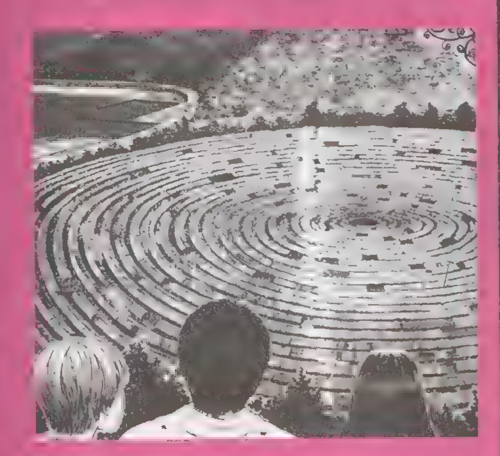


PRESS TERROR

Por Adalisa Zarate

JUNJI ITO ›››

Si para autores de terror nos vamos, Junji Ito es posiblemente uno de los maestros. Inspirado por los mangas de Kazuo Umezu -otro amo del terror japonés- decidió dedicarse a dibujar las pesadillas de muchos en sus mangas, aunque su carrera oficial es de dentista (y yo pregunto: ¿qué hay más terrorífico que eso?) Aunque se especializa en historias cortas -la más larga es de tres volúmenes- y su dibujo se sale mucho de lo popular, es uno de los autores más reconocidos para los que gustan del género.



UZUMAKI ›››

Sin duda, la obra más reconocida de Ito, tiene una premisa que a muchos les parecerá absurda. Un pequeño pueblo costero es invadido por una obsesión con las espirales. Pero por ridículo que suene en un principio, muy pronto todos se dan cuenta del verdadero horror que esto conlleva, cuando la gente comienza a sufrir transformaciones monstruosas. Para cuando la gravedad de la situación se hace aparente, es demasiado tarde para pensar en escapar, pero a pesar de ello, es imposible dejar de leer para saber dónde terminará esta espiral de horror, si nos perdonan la comparación.



NAOKI URASAWA ›››

Si uno juzga a primera vista los primeros trabajos de Naoki Urasawa, es difícil creer que es el autor detrás de *Monster*, uno de los mangas de horror psicológico más famoso de nuestro tiempo. Sin embargo, una lectura más profunda revela que el autor, [illegible] con un pequeño one-shot de parodia, siempre ha estado estudiando la naturaleza humana, ya sea por sus cualidades (*Yawara!*), sus momentos conflictivos (*Pineapple Army*) y sus vicios más oscuros (*Monster*). A pesar de que sus primeras obras pasaron desapercibidas en Occidente, actualmente es un nombre obligado en cualquier colección.



20TH CENTURY BOYS ›››

Escrita al mismo tiempo que *Monster*, es un misterio de ciencia ficción que sigue a tres amigos Kenji, Otcho y Yoshitsune, cuando se ven envueltos en una conspiración que curiosamente parece tener sus raíces en los años de juventud del trío, y que además, escala hasta terminar explosivamente en el día de año nuevo del 2000 (la serie terminó llamándose *21st Century Boys* para el final, dos volúmenes más tarde, por razones de este argumento). Tiene un total de 24 volúmenes, y definitivamente vale la pena leerlos todos.

KAORI YUKI ›››

Famosa por su toque de horror gótico, debutó en el mundo del manga con *Ellie of the Summer Clothes* en 1987, pero no fue hasta 1992 cuando llegó su fama con la serie *Count Cain*, en Hana to Yume. Una vez que sus historias llenas de misterio gótico y personajes victorianos comenzaron a hacerse famosos, absolutamente nada la ha detenido, aunque su obra más famosa sin duda es *Angel Sanctuary*, en la que relata una versión bastante sui géneris de las políticas del cielo y el infierno, con un toque de romance muy singular.



LUDWIG REVOLUTION ›››

En esta historia medianamente corta (cuatro volúmenes) conocemos al príncipe Ludwig, quien ha sido encomendado con la tarea de encontrar una esposa. Esto sería un poco más fácil si le gustaran las mujeres vivas, pero tras un encuentro muy cercano con Blanca Nieves, comienza a pensar que tal vez un pulso no es tan malo. Esta historia es una visión algo oscura de muchos cuentos infantiles tradicionales, por lo que es seguro que por lo menos te divertirás leyendo las referencias.



MISTERIO MANGA

Por Alecs Vargas



GOSHO AOYAMA »»

Este famoso mangaka nació el 21 de junio de 1963, en la ciudad de Tottori, Japón, comenzando a dibujar cuando ingresó a la Universidad de Nihon, donde estudió Bellas Artes. Ahí conoció al otro gran mangaka, **Yutaka Abe**, quien fue un gran motivador para Gosho, pues impulsó su carrera y lo motivó a dedicarse al manga.

Gosho tenía toda la intención de convertirse en maestro de Arte, pero al publicar su manga *Chotto Mattete*, en 1987, decidió seguir los consejos de Abe y dedicarse de tiempo completo al manga. Sus principales obras son: *Tell me a Lie, Detective Conan, Magic Taito, YAIBA, El bat mágico* y sus **Historias cortas**.

DETECTIVE CONAN »»

[illegible] hasta el momento con 63 tomos desde 1994. El joven detective superdotado, Shinichi Kudo, de 17 años, capaz de resolver los casos más difíciles, es el p[illegible]onista. En un incidente con algu[illegible] regresa a la edad física de siete años.

[illegible] adoptada para proteger a sus seres queridos, [illegible] y [illegible]a nueva limitación para seguir castigando a [illegible]es, y de paso mantener el secreto a la [illegible]a, Ran Mouri.



HITOSHI OKUDA »»

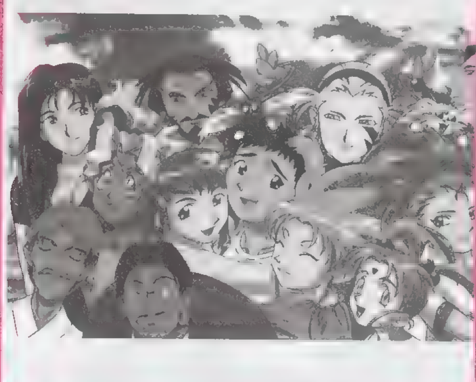
Gran artista de manga japonés, mejor reconocido por su obra *Tenchi Muyo*. Comenzó su carrera artística realizando doujinshis, estudiando bajo la tutela de **Nobuteru Yuki** y realizando diversos encargos como ilustrador.

Además de su exitosa obra *Tenchi Muyo*, de 1994, también del mismo año surgió *Detatoko Princess*, narrándonos una travesía de aventura y fantasía, en la que el autor muestra sus dotes ya desarrolladas con un estilo ya reconocible. Sus otras obras son: *No need for Tenchi, Teh All-New Tenchi Muyo, Tenchi Muyo Salami Stories, Tenchi Heaven Forbid, Little Dragon Restaurant, Radical Guardian y Ranto Mashoroku*.

TENCHI MUYO »»

Otro joven es el estelar de esta historia, Tenchi Masaki, de 17 años, quien por desobediencia hacia su abuelo, despierta a una pirata espacial de nombre Ryoko, que llevaba dormida 700 años en una caverna. Entre otros problemas, tendrá que definir sus sentimientos hacia Ryoko u otra de las lindas chicas espaciales que protagonizan este manga: Ayeka, Sasami, Mihoshi y Washu.

Básico para ti. Si eres fan del género harem, no debes perderte las aventuras de Tenchi.



SHIN TAKAHASHI »»

Nació el 8 de septiembre de 1967, principalmente conocido en nuestro país por el manga *Saikano*. Además de su estilo limpio y trazos sueltos, en ocasiones con viñetas muy limpias y estéticas, este mangaka es de los primeros en utilizar las herramientas como texturas, tramas y fondos digitales en su trabajo.

Sus obras publicadas a la fecha son: *Li Hito, Bye Bye Papa, Saikano, Love Store Killed, Sukini Naruhito, Kimi no Kakera y Hana to Okutan*.



KIMI NO KAKERA »»

Una de las obras más reciente de Takahashi, comenzó en el 2002 y hasta la fecha continúa, con seis volúmenes. La historia se centra en Icoro, la princesa de un mundo en el que siempre nieva, y la propia niña jamás ha sonreído. Sus padres la dejaron, pues están buscando una fuente de energía, el sol, así que vive con su abuela y sirvientes, dedicándose únicamente a estudiar. Hasta que un día, un chico sin memoria aterriza de su techo, comenzando una serie de eventos que cambiarán la vida de todos los habitantes de este reino y de la propia Icoro.



PRESS VARIOS

Por Aurea D. Freniere

SHORI TESHIROGI »»

Nació el 13 de abril en la prefectura de Miyagi. Inició su carrera en 1997 con *Dai no Kokoro*, publicado por Bonita Comics (una subsidiaria de Akita Shonen), que está conformada por un sólo volumen. Luego le siguió *Shisha-Tachi Wa Arano ni Nemuru*, para luego continuar con *Delivery* (publicado por Princess Comics). Por supuesto, su obra más conocida es **Lost Canvas** (publicado por Akita Shonen), lo que por supuesto la catapultó a la fama mundial. Antes de ello –y como dato curioso– **Teshirogi** se dedicaba a hacer doujinshis de *Harry Potter*, lo cuales ahora son, sin lugar a dudas, objetos de colección.



LOST CANVAS »»

Bajo la autorización del propio **Masami Kurumada**, se trata de una visión más a fondo de la historia anterior a Seiya y compañía, exactamente sobre los eventos ocurridos durante la previa Guerra Santa, en el siglo XVII. Así, conocemos al anterior caballero Pegaso, un joven llamado Tenma que tiene los mismos ideales que nuestro querido Seiya. Su mejor amigo es Alone, un chico de apariencia delicada, con el cual se crió en un pequeño orfanato en Italia, junto a Sasha, quien también se convierte en su amiga. El destino decide que Alone sea elegido por tHades para reencarnar en él e iniciar la conquista del mundo, por lo cual Tenma, junto con los 12 Caballeros Dorados, tendrá que enfrentarlos. Además, se revela que Sasha es la reencarnación de Atenea.

PEACH-PIT »»

No nos referimos a un restaurante cuando hablamos de Peach-Pit, sino a un exitoso estudio [illegible] Banri **Snedo** y **Shibuko Ebara**, quienes son conocidas en el ámbito mundial por su obra *Rozen Maiden*.

[illegible] más énfasis en su carrera que en ventilar su vida [illegible] **CLAMP**- hicieron el salto al mundo editorial por medio del doujinshi (bajo el nombre de Dengeki Comic Gao!), lo cual finalmente las llevó al manga comercial con la publicación de *Shugo Chara!*, [illegible] **Dears**, [illegible] extraterrestres que terminan en la Tierra.



ROZEN MAIDEN »»

En el mundo existe una colección muy especial de muñequitas hechas al estilo victoriano, [illegible] los afortunados de tenerlas, llevándose la sorpresa al descubrir que respiran, se mueven y hasta pelean entre ellas. Esto es lo que le ocurre al retraído Jun Sakuada, quien termina adquiriendo [illegible] demás y el terrible destino que todas tendrán que enfrentar: pelear entre ellas en el mortal [illegible] idealizada por su creador, al que llaman padre.

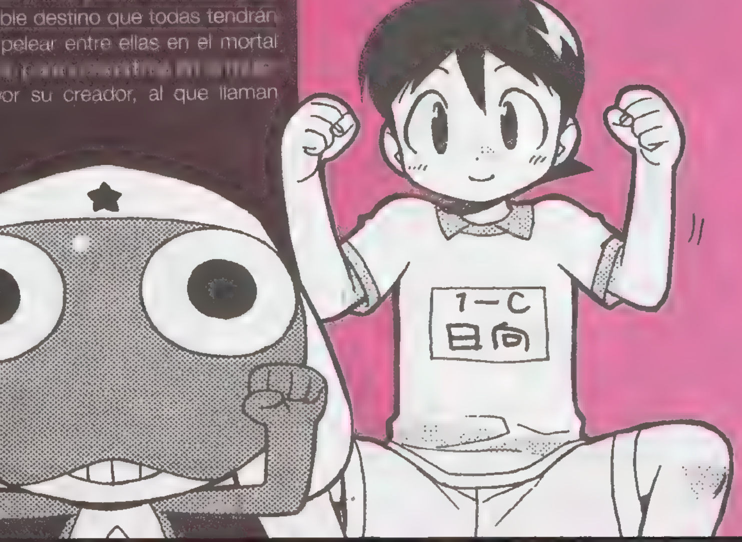
MINE YOSHIZAKI »»

Nació el 12 de diciembre de 1971 en Nagasaki, Japón, y comenzó su carrera como doujinshero de videojuegos (por si pensaban que eso era imposible). A diferencia de otros autores amateur, Yoshizaki pasó varios de sus primeros años dibujando en ferias de manga, las cuales –en sus propias palabras– utilizó como una escuela para irse fogueando de cómo era el ambiente editorial.

Entre sus obras se encuentran los títulos *Fantasweat*, *Detana!Twinbee* (un spin off del videojuego *Twin Bee*), *Versus Knight Lamune & 40 Fire* y, por supuesto, el *Sargento Keroro* (que en japonés significa rana), la cual recientemente fue adaptada a inglés. Y como los hábitos son difíciles de dejar, Yoshizaki terminó trabajando como diseñador de personajes para *Seven of Seven*.

SARGENTO KERORO »»

Su obra más emblemática, en la que aprovecha para parodiar diferentes mangas populares, incluido *Neo Genesis Evangelion*. La historia se centra en el rana extraterrestre Keroro, que junto con todo su batallón, deciden conquistar la Tierra. Casualmente, terminan viviendo con la familia Hinata, integrada por los más variados personajes, y los planes de la simpática ranita se ven frustrados cuando descubre los modelos a escala de los populares mechas Gundam, y decide que no puede destruir el lugar donde se construyen.



COMEDIA MANGA

Por Chiyo



JIN KOBAYASHI »»

[redacted] la comedia romántica *School Rumble*, **Jin Ko-** [redacted] fectura de Chiba, Japón. Comenzó su desarrollo como mangaka, mientras estudiaba en la univer- [redacted] la serialización de la historia de Harima y compañía, que durante el 2008 finalizó. Fue adaptada [redacted] especiales que se vendieron con los tomos finales del manga. Aparte, ha realizado obras cortas, como *Koiuta* y *Kaettekita Hentai Kamen*, de cor- [redacted] fue adaptada al anime.

NATSU NO ARASHI! »»

Serializada en la revista *Gangan Wing*, de Square Enix, hasta la fecha cuenta con cinco volúmenes y sigue publicándose. Yasaka, de 13 años, se traslada a la casa de su abuelo durante sus vacaciones de verano. Ahí conoce a una misteriosa chica, Arashi, que después de auxiliarla, termina viviendo con él. Poco a poco, Yasaka se va dando cuenta de que su nueva compañera es más de lo que aparenta, no importa que tenga ciertas habilidades especiales, pronto descubre una fotografía donde Arashi aparece... ¡Y que fue tomada hace sesenta años!



KIYOHIKO AZUMA »»

La historia de un grupo de colegialas puede que no sea interesante e innovadora, pero si entre ese grupo se encuentra una adorable niña genio de 10 años, llamada Chiyo, pueden estar seguros de que se trata de un gran hitazo. Al menos así lo fue para su autor, **Kiyohiko Azuma**, nacido el 27 de mayo de 1968 en Takasago, en la Prefectura Hyogo. También usa el seudónimo **Jogi Jonokuchi** para sus mangas de corte hentai, el género en el que comenzó, además de doujinshis de *Neo Genesis Evangelion*, *Sailor Moon*, entre otros. Entre sus obras destacan, además de *Azumanga Daioh*, *Wallaby*, *Try, Try, Try!*, y sus ilustraciones para el TCG *Aquarian Age*.



YOTSUBA&! »»

De sus más recientes trabajos para toda la familia, comenzó a publicarse en 2003 y hasta la fecha continúa, con más de ocho volúmenes. Su protagonista es ahora una pequeña de cinco años, Yotsuba Kowai, tan inocente que sus pequeños conocimientos del mundo provocan distintos malentendidos. Ella vive con su padre adoptivo y acaban de cambiarse de casa, por lo que conocen a las hermanas Ayase, que de [illegible] se hacen amig[illegible] de la pequeña. Para [illegible] todos los días son para disfrutar. El [illegible] [illegible]ejante a *Azumanga Daoih* y no tiene [illegible]uidad, sólo son sucesos en sus vidas [illegible] y con el humor característico del autor.

BISCO HATORI »»

Convertida en la autora shojo consentida por haber sido la creadora del grupo de galanes que nos robó el corazón, Bisco Hatori es una mangaka novata que, de continuar al paso que va, podrá colocarse entre las reinas del género, algún día. Nació un 30 de agosto, pero se desconoce tanto el año como su nombre real. Se considera una persona muy nerviosa y se pinta como alguien siempre desorganizada, que no sabría qué pasaría con ella de no ser por sus tres asistentes. Comenzó a trabajar en la revista Lala, con su obra A Moment of Romance, pero sería hasta Ouran High School Host Club que ha conseguido el reconocimiento mundial, siendo su trabajo de tiempo completo.



MILLENNIUM SNOW »»

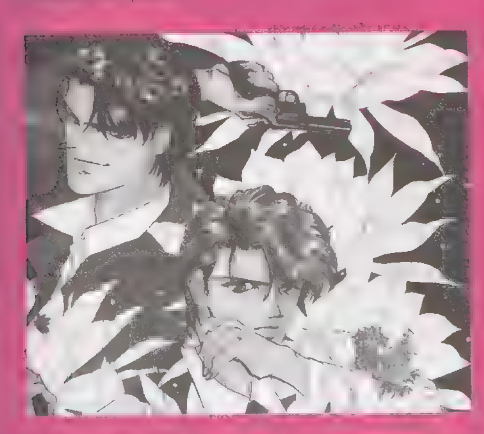
Publicada en 2001, mucho antes que la historia de Haruhi, por lo que la autora decidió dejarla a un lado hasta que termine con *Ouran*, por lo que hasta la fecha sólo está compuesta por dos volúmenes. La historia trata sobre Chiyuki Matsuoka, una pobre chica que toda su vida se la ha pasado en el hospital y sólo se espera que muera... hasta que conoce al enigmático Toya Kano. Éste resulta ser un vampiro, al que no le gusta beber sangre, pero cuando la chica está a punto de morir, le da un poco de sangre. A partir de entonces, Chiyuki se recupera para volver a la escuela, vivirá eternamente y ya no quiere separarse de Toya.

XPRESS SHONEN AI

Por Adalisa Zarate

SANAMI MATOH >>>

Esta joven mangaka es una de las muchas artistas japonesas que no sólo comenzó su carrera dibujando doujinshi, simplemente nunca lo ha dejado del todo. Debutó profesionalmente en la revista *Akita Shoten* en 1990, con la historia corta *Tenshi no Sona*, y desde entonces ha hecho un poco de todo, aunque su mayor éxito ha sido *Fake*, la historia de romance entre Ryo MacLean y Dee Laytner, que si bien terminó en el 2000, ahora continúa con una secuela conocida simplemente como *Segunda temporada*. A pesar de su fama en el shonen ai, casi todas sus historias son romances típicos.



MINAMI OZAKI >>>

La reina indiscutible del shonen ai, famosa por su serie *Bronze*, que a su vez es una secuela/spin off de un doujinshi de *Supercampeones* que comenzó a escribir en 1996. Nació con el nombre de Minami Ryo, pero prefiere trabajar bajo el seudónimo de Minami Ozaki, o en ocasiones, Minami Himemuro. Su estilo de dibujo, con cuerpos imposiblemente alargados y estilizados, durante mucho tiempo fue considerado el ejemplo perfecto del manga shonen ai, y para muchos, el primer contacto con el género.



MAKI MURAKAMI >>>

Si para muchos Minami Ozaki fue la primera autora shonen ai de quien escucharon hablar, [illegible] Maki Murakami, sea el primer manga shonen ai que [illegible] ser licenciado en nuestro país (España ya tenía *Bronze*, mientras que en Estados Unidos *Gravitation* salió al mismo tiempo que *Fake*). Al igual que sus compañeras, Murakami comenzó su carrera con doujinshi, que a la fecha sigue escribiendo y dibujando, aunque eso sí, ella nunca ha [illegible] cual verdaderamente le apasiona.



TRASH >>>

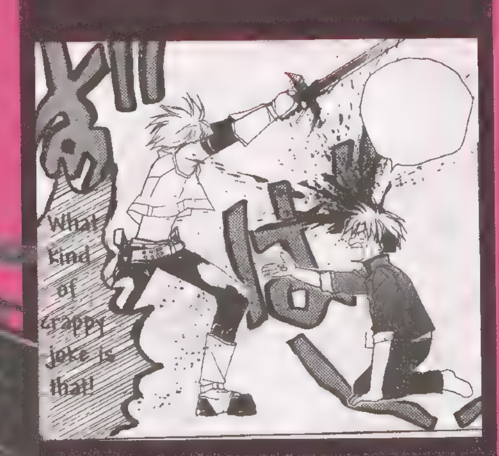
Una de las multiples historias inconclusas de Ma- [illegible] escenario de New York, sólo que esta vez en lu- [illegible] les quieren robar. A este grupo se une Will, el sobrino de un mafioso bastante poderoso, mas [illegible] la compañía Trash a descubrir su curioso secreto.

DOKUSEN YOKU >>>

Fuera de Japón, este doujinshi es prácticamente imposible de conseguir, a menos que sea en su traducción china. Aun así, es posiblemente el origen de toda la obra de Ozaki, ya que trata sobre la relación obsesiva entre Kojiro Hyuga y Ken Wakashimazu, -sí, los de *Supercampeones*- y cómo esa relación define todo en sus vidas (de hecho, la historia comienza con Ken diciéndole a Tsubasa que es el portero de Kojiro, y eso es todo lo que tiene que decir sobre sí mismo). Un perfecto ejemplo de cómo un fan comic no tiene que ser simplemente una parodia del original.

GAMERZ HEAVEN >>>

[illegible] completamente shonen, por lo menos hasta ahora. Seguimos a Kaito Suzuki, un jugador [illegible] mundo real. Al grado de que su presidente escolar desaparece sin dejar rastro, y más tarde lluvias de meteoritos caen sobre Tokio, imitando el [illegible]





LIGHT NOVELS

LA NUEVA FORMA DE CONTAR HISTORIAS

C … ligeras, al … de histo-





THE SNEAKER

… de 30 millones … editorial Ka…

… ción para que sea … tores utilizan este recurso …

DRAGON MAGAZINE

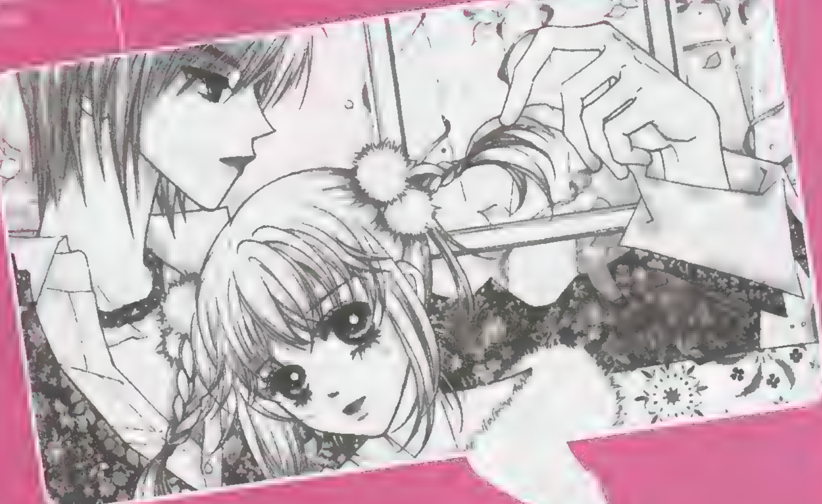
… el … 1988 … impo… las más populares que se h… tenemos *Full Metal Panic!*, … *Marionette*, *Scrapped Princess*, entre …

FAUST

Serializadas desde 2003, es una subsi… editorial Kodasha y dividió a su filial … Unidos, Del rey. Se han traducido al i… de los trabajos publicados en esta re…

DENGEKI CV

…se ha convertido en uno de los bastiones del g… en novelas ligeras; es editada por Mediawork, compañía en … publicaciones relacionadas con el mundo d… etcétera. Además, ofic… el mund…



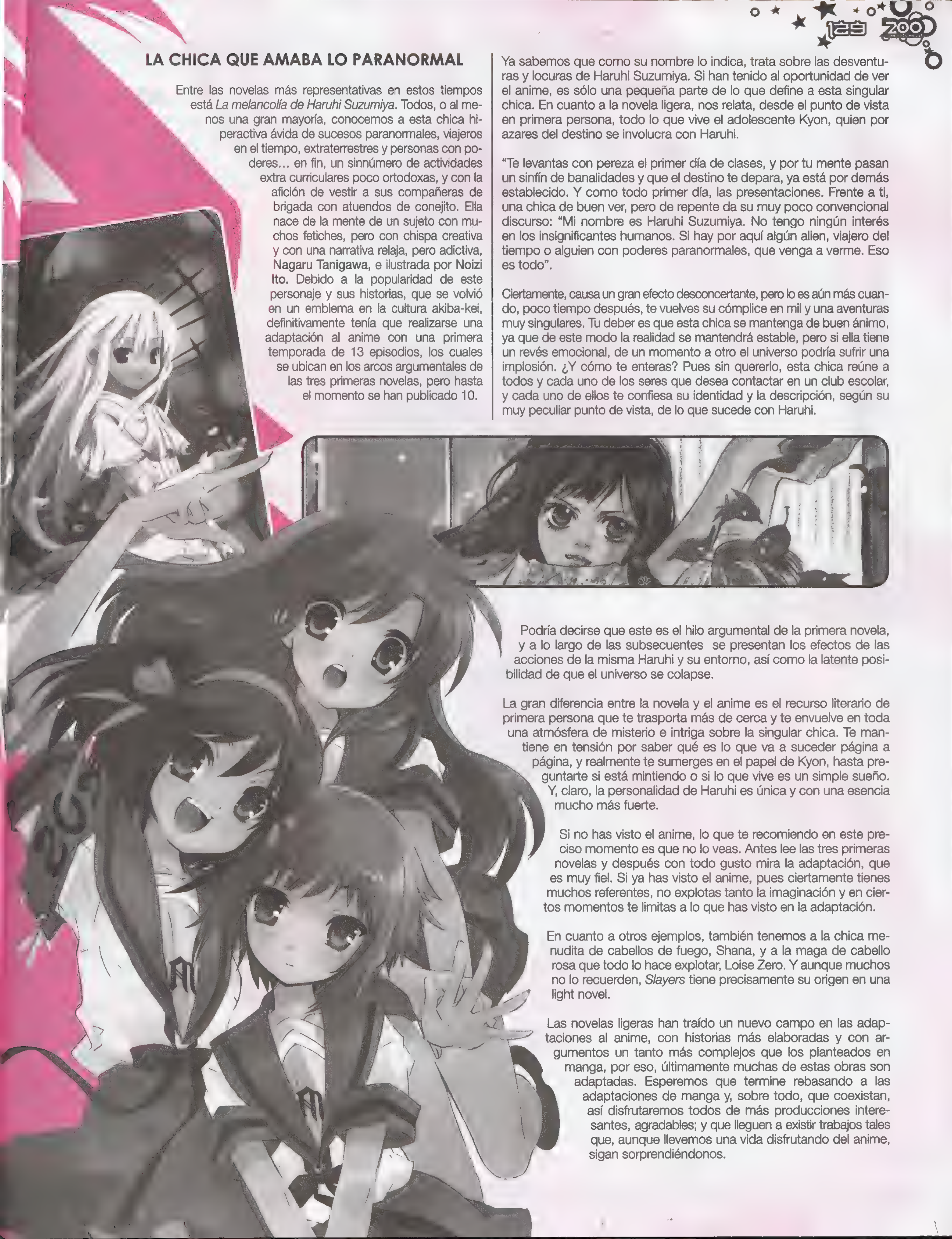
LA CHICA QUE AMABA LO PARANORMAL

Entre las novelas más representativas en estos tiempos está *La melancolía de Haruhi Suzumiya*. Todos, o al menos una gran mayoría, conocemos a esta chica hiperactiva ávida de sucesos paranormales, viajeros en el tiempo, extraterrestres y personas con poderes… en fin, un sinnúmero de actividades extra curriculares poco ortodoxas, y con la afición de vestir a sus compañeras de brigada con atuendos de conejito. Ella nace de la mente de un sujeto con muchos fetiches, pero con chispa creativa y con una narrativa relaja, pero adictiva, **Nagaru Tanigawa**, e ilustrada por **Noizi Ito.** Debido a la popularidad de este personaje y sus historias, que se volvió en un emblema en la cultura akiba-kei, definitivamente tenía que realizarse una adaptación al anime con una primera temporada de 13 episodios, los cuales se ubican en los arcos argumentales de las tres primeras novelas, pero hasta el momento se han publicado 10.

Ya sabemos que como su nombre lo indica, trata sobre las desventuras y locuras de Haruhi Suzumiya. Si han tenido al oportunidad de ver el anime, es sólo una pequeña parte de lo que define a esta singular chica. En cuanto a la novela ligera, nos relata, desde el punto de vista en primera persona, todo lo que vive el adolescente Kyon, quien por azares del destino se involucra con Haruhi.

"Te levantas con pereza el primer día de clases, y por tu mente pasan un sinfín de banalidades y que el destino te depara, ya está por demás establecido. Y como todo primer día, las presentaciones. Frente a ti, una chica de buen ver, pero de repente da su muy poco convencional discurso: "Mi nombre es Haruhi Suzumiya. No tengo ningún interés en los insignificantes humanos. Si hay por aquí algún alien, viajero del tiempo o alguien con poderes paranormales, que venga a verme. Eso es todo".

Ciertamente, causa un gran efecto desconcertante, pero lo es aún más cuando, poco tiempo después, te vuelves su cómplice en mil y una aventuras muy singulares. Tu deber es que esta chica se mantenga de buen ánimo, ya que de este modo la realidad se mantendrá estable, pero si ella tiene un revés emocional, de un momento a otro el universo podría sufrir una implosión. ¿Y cómo te enteras? Pues sin quererlo, esta chica reúne a todos y cada uno de los seres que desea contactar en un club escolar, y cada uno de ellos te confiesa su identidad y la descripción, según su muy peculiar punto de vista, de lo que sucede con Haruhi.



Podría decirse que este es el hilo argumental de la primera novela, y a lo largo de las subsecuentes se presentan los efectos de las acciones de la misma Haruhi y su entorno, así como la latente posibilidad de que el universo se colapse.

La gran diferencia entre la novela y el anime es el recurso literario de primera persona que te trasporta más de cerca y te envuelve en toda una atmósfera de misterio e intriga sobre la singular chica. Te mantiene en tensión por saber qué es lo que va a suceder página a página, y realmente te sumerges en el papel de Kyon, hasta preguntarte si está mintiendo o si lo que vive es un simple sueño. Y, claro, la personalidad de Haruhi es única y con una esencia mucho más fuerte.

Si no has visto el anime, lo que te recomiendo en este preciso momento es que no lo veas. Antes lee las tres primeras novelas y después con todo gusto mira la adaptación, que es muy fiel. Si ya has visto el anime, pues ciertamente tienes muchos referentes, no explotas tanto la imaginación y en ciertos momentos te limitas a lo que has visto en la adaptación.

En cuanto a otros ejemplos, también tenemos a la chica menudita de cabellos de fuego, Shana, y a la maga de cabello rosa que todo lo hace explotar, Loise Zero. Y aunque muchos no lo recuerden, *Slayers* tiene precisamente su origen en una light novel.

Las novelas ligeras han traído un nuevo campo en las adaptaciones al anime, con historias más elaboradas y con argumentos un tanto más complejos que los planteados en manga, por eso, últimamente muchas de estas obras son adaptadas. Esperemos que termine rebasando a las adaptaciones de manga y, sobre todo, que coexistan, así disfrutaremos todos de más producciones interesantes, agradables; y que lleguen a existir trabajos tales que, aunque llevemos una vida disfrutando del anime, sigan sorprendiéndonos.

MANHWA
EL OTRO MANGA

Por Marisa Uribe

Unas de las eternas preguntas es qué es realmente manga y qué es estilo manga. Los más puristas entre los otakus sostienen que sólo el manga hecho por un mangaka japonés, en Japón, puede llamarse así.

No se puede negar que el manga es popular, por eso han surgido numerosos autores no japoneses que han imitado el estilo con una calidad que no pide nada a los autores japoneses. Un perfecto ejemplo de ello es: *Dramacon*, de la autora **Svetlana Chmakova**, o *My Cat Loki* por **Bettina M. Kurkoski**, títulos publicados por Tokyopop.

Ante este panorama, no es de extrañar que una nación tan cercana culturalmente a Japón como Corea, haya desarrollado su propia industria del cómic y la animación. Así como Japón maquilaba la animación entre celdas a los Estados Unidos, años después también lo hizo Corea. Japón, como era natural tendría más maquiladores en cuestión de tiempo. Así surgió zel término "Manhwa", que viene del chino "Manhua", que se refiere a los cómics y animación coreana en general, aunque en el mismo país se aplica sólo a los que vienen de Corea del Sur.

Al mismo tiempo que en Japón la caricatura y el manga se desarrollaban lentamente, en Corea también existían cómics nacionales de tipo satírico e informativos. En 1920, cuando el País del Sol Naciente invadió Corea, ese tipo de cómics fueron censurados y sólo se permitían los que se ajustaban a las líneas que el gobierno japonés comandaba, mientras que también se difundían los que impulsaban a los jóvenes a ir a la guerra por el emperador y a los campesinos a producir más arroz para alimentar a las tropas.

De 1946 a 1979, los invasores pasaron a ser los norteamericanos, quienes tomaron control de Corea del Sur, mientras las fuerzas comunistas tomaban control de Corea del Norte. En 1956 la guerra entre ambas no se hizo esperar, lo cual ocasionó una intervención armada de los Estados Unidos. Durante todo este tiempo, los cómics de uno u otro lado sirvieron como propaganda, y tras el conflicto, sirvieron para hacer más llevaderas las penalidades. En este tiempo de mediados de los cincuenta a los sesenta, llegó la época dorada del manhwa, con autores como: **PARK Ki-jung, KIM Jong-rae, PARK Ki-dang, KIM Won-bin** y **KIM San-Ho.** Este auge fue gracias a las librerías de renta, similares a las Kashibonya japonesas.



Sin embargo, los movimientos políticos de ese período ocasionaron que la era dorada terminara. La inestabilidad política siguió hasta bien entrados los ochenta, gracias a numerosos golpes de estado militares. Cuando el manhwa debió florecer en un ambiente adverso, y así lo hizo, **LEE Hyun-se** guió el nuevo boom con trabajos que hacían énfasis en seguir luchando, no obstante lo difícil que se veía el panorama. Para los noventa, la estética y la ideología del manhwa de los ochentas fue mejorada, por una generación de artistas que creía que con su trabajo podían cambiar a la sociedad.

Entonces surgieron importantes autores como: **PARK Jae-dong, JANG Jin-young, LEE Eun-hong, JOO Wan-soo, SHIN Jong-bong** y **CHOI Min-wha.** También en esa década las autoras femeninas florecieron e hicieron resurgir el manhwa para las mujeres. Ellas fueron: **HIN Il-sook, KANG Kyung-ok, KIM Jin, KIM Hye-rin** y **LEE Mi-ra.**

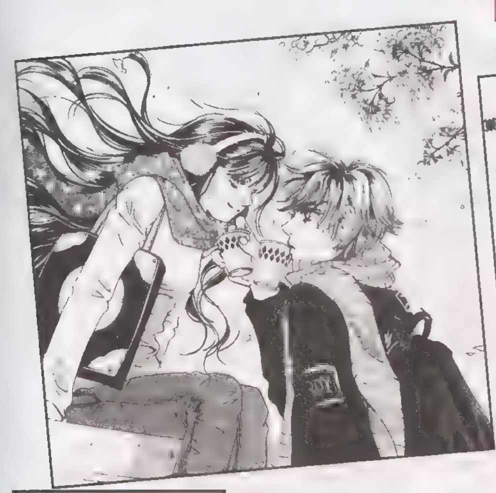


Por Fanny de Laussange

Los manhwa más populares

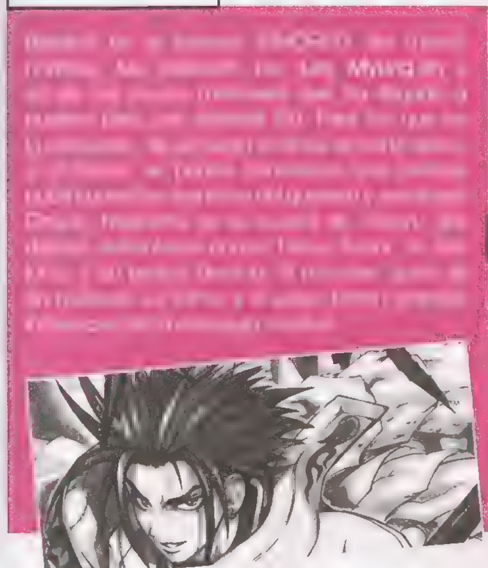
GOONG

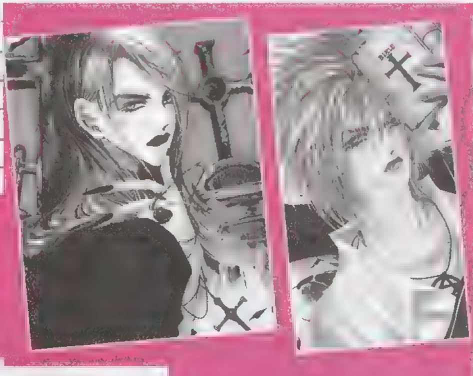
Una hermosa historia de amor que ha traspasado las fronteras de Corea y hasta del papel, con su versión live action. También conocida como *Princess Hours*, se centra en la joven Chae-Gyeong Shin, quien se ve obligada a comprometerse con el príncipe coreano Yi Shin (y recuérdese que no existe la monarquía en Corea), quien a su vez acaba de romper con su actual novia. A esta conflictiva relación debemos agregar la presencia de Yi Yul, primo de Shin y quien termina enamorándose de Chae-Gyeong; además de que su madre, quien estuvo enamorada del actual rey, tiene toda la intención de que su hijo suba al trono.



RAGNAROK

[illegible]





PRIEST

[illegible]

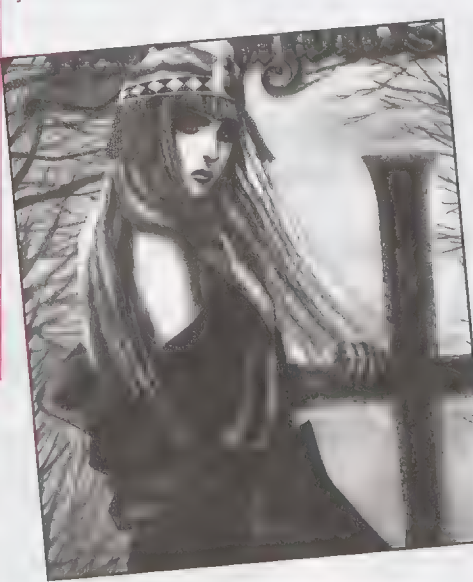


THE TAROT CAFÉ

De la pluma de **Park Sang-sun** y compuesta por siete volúmenes, su estilo es elegante y muy occidental, además de ser una historia gótica, del tipo *xxxHolic*. La protagonista se llama Pamela, una joven inglesa que atiende un Café Tarot muy especial, pues recibe desde clientes comunes hasta varios especiales, a los que muestra su pasado, presente y futuro. Como pago, recibe una cuenta para su collar, que tiene relación con su pasado, el cual es más trágico de lo imaginado.

LES BIJOUX

En un mundo de fantasía, existe Lapis Lazuli, una criatura que puede transformarse en hombre (Lapis) y en mujer (Lazuli) debido a sus padres, unos Spar o seres comunes, dominados por los Habits, los de mayor poder. Su vida se desarrollaba de forma tranquila, hasta que Diamond, un Habit, asesina a sus padres por un malentendido. Lapis Lazuli jura que se vengará y forma una alianza con varios Spar, sin imaginar que su parte femenina llegaría a enamorarse de su enemigo. Historia de **Jo Eun-ha** y trazo por **Park Sang-sun**, el manga está conformado por cinco volúmenes y no es apto para todo público, debido al sexo explícito y la violencia.



CHOCOLAT

[illegible]

DOUJINSHI

LOS AFICIONADOS, SU PASIÓN Y SU LOCURA

Por Ernesto Olicón

¿Qué sería del manga sin el doujinshi? Probablemente, la explosión de su popularidad no hubiese sido tan grande. Ni en Japón, ni en Occidente. Sin esa oportunidad que brinda de hacer nuestras las historias que tanto nos apasionan, sin poder darle a las historias giros o finales que las harían más disfrutables o sin ese semillero de talentos, nada de esto sería igual.

Estos trabajos, a diferencia del manga común (y por si aún no lo sabías), son creados por aficionados. De allí su naturaleza y su encanto. Trabajos que parodian, honran, y ponen en aprietos poco comunes (muchas veces muy subidos de tono), a los protagonistas de diversas series. Ya sea de manga, anime, videojuegos e incluso programas americanos.

El doujinshi es, comúnmente, un trabajo del cual se publican pocas copias. Dependiendo del artista, es la manera en que se imprime y se distribuye. Algunos grupos de dibujantes desarrollan sus obras con métodos profesionales. En otros casos, fotocopias o incluso reproducciones a mano permiten llevar el trabajo a muchas personas.

Para ello está la Comiket, la convención de manga más grande de Japón. Junto a las editoriales grandes, los nuevos talentos exhiben su obra. Así, el público puede adquirir números limitados de obras que, por su rareza, llegan a tener un valor significativo de colección si es un buen número o el mangaka alcanza la fama.

Es indudable que las historias con cierto grado de erotismo son las que más público atraen (por muchas razones). Sin embargo, no son las únicas existentes en el mercado. Por medio del doujinshi se crean historias desde infantiles, hasta aventuras que todos nos derretiríamos por ver en la pantalla.

¿Los caballeros de bronce contra los santos de Tutankamon? ¿Un final alternativo para *Evangelion* (con escenas candentes y hasta un embarazo)? ¿Un final para *Tsubasa* (en chibi)? ¿Goku en un combate a muerte contra Superman (donde al final los contendientes se quieren mucho)? Todo esto es posible en un doujinshi. Aquí el límite es la imaginación (y, por momentos, hasta la demencia), del creador.





Por Adalisa Zárate

HECHOS CON AMOR

A todos nos ha pasado, por lo menos cuando somos fans de una serie. Nuestro personaje favorito se va, se muere, se casa, o simplemente no está en el centro de la acción tanto como quisiéramos. O un capítulo se "saltó" esa conversación importantísima entre dos personajes que adoramos, o tenía espacio para explicar ese agujero de argumento que nos ha molestado desde el capítulo uno. Quizá, el peor escenario posible, la serie se canceló antes de poder terminar su arco final.

Justamente de esas situaciones nace el fan fic, cuyo nombre literalmente significa "ficción de los fanáticos", y que ha existido más o menos desde que hay fans en la sociedad (sí, alguien, en algún lugar, escribió fan fic de Sherlock Holmes). Si bien algunas personas han llegado a querer extender la definición a "cualquier cosa escrita con personajes que no sean creación del escritor", para incluir todas las novelas spin off que puedan, la verdad es que al final, si el autor no es fan "de corazón" del material original, más que fan fic, el libro terminará siendo un escrito por encargo.

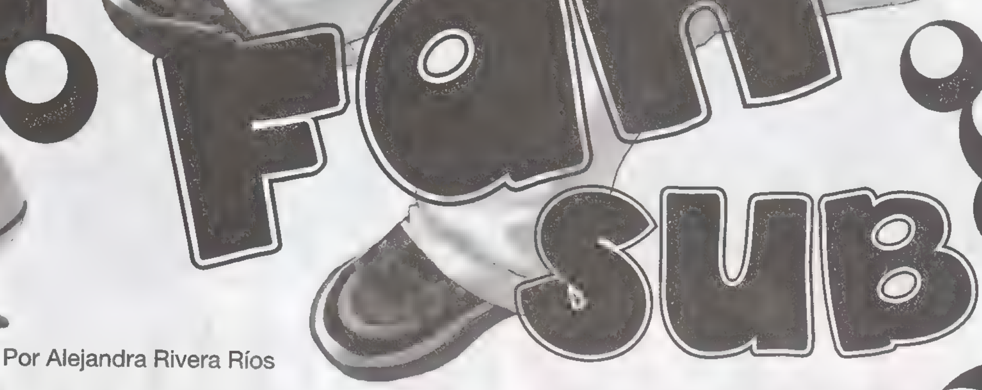
El fan art, por otro lado, es algo así como el hermano más vistoso del fan fic. Para conocer la calidad de un fanfic hay que leerlo, en el fanart basta con una mirada, pero de cualquier manera, nace del mismo amor al material original. Sólo que aquí, más que querer expandir la historia original, es simplemente el deseo de hacer algo creativo para mostrar el mencionado cariño al original. A veces, uno puede recrear una escena, o modernizar los vestuarios, o colocar a los personajes en una situación completamente bizarra para la serie original (digamos, los Caballeros del Zodíaco vestidos con ropa de 1800), pero siempre motivados por el gusto.

Hay tantos fan fics y fan arts como fans, con sus respectivas variaciones culturales. En Japón es mucho más común el doujinshi (un híbrido de los dos anteriores), y no es raro ver fanart de series actuadas o novelas sin necesidad de que exista un dibujo original al cual emular. En Occidente, el fan fic es más prolífico en los fan doms de series actuadas, mientras que el fan art es rey en el caso de fan doms de anime y cómics. Por supuesto, también hay de todos los géneros imaginables: het, shonen ai, shojo ai y, sí, hasta hentai.

La única verdadera discrepancia que hay entre los "fan ficcers" (escritores de fan fic) y los "fan artists" (creadores de fan art), ocurre cuando hay dinero de por medio. Tradicionalmente, uno no hace negocio con los fans, punto final. En un principio, los fan fics eran distribuidos en fan zines, fotocopiados y engargolados, y se pedía un donativo por ellos para cubrir gastos de copia, engargolado y envío. Con la Internet, dicha práctica desapareció y la regla de oro se volvió "no harás dinero con el fan fic", a tal grado de que los pequeños casos de personas que lo han intentado se han vuelto legendarios debido a la fuerte reacción negativa del resto del fan dom.

Pero en el caso del fan art, dicha regla está en discusión. Hay personas que aseguran que vender fan art es exactamente lo mismo con el fan fic, y por tanto la práctica también debería ser vivificada. Otras aseguran que el fan artist merece compensación por el uso de su material –aunque los costos de material no igualan el que se llega a cobrar por el fan art–. Unos terceros insisten en que el fan artist merece cobrar el fan art igual que si fuera un trabajo original, y ninguno de los tres bandos parece querer ponerse de acuerdo o llegar a un punto medio.





Por Alejandra Rivera Ríos

BAJAR O NO BAJAR... HE AHÍ EL DILEMA

Resulta desesperante no poder conseguir el episodio siguiente de tu serie animada favorita, que contiene la continuación de los sucesos que te dejaron en vela toda la noche, con el ansiado final que tanto has esperado... o por [illegible] hecho unicamente por amor al arte, aunque con [illegible] por la producción y tiempo invertidos.

[illegible] únicamente algunas obtuvieron la licencia para ser distribuidas a nivel mundial, conseguir ani- [illegible] se convirtió en un enorme problema para los fanáticos de la animación nipona.

[illegible] nocian el idioma japonés y subtitularon capitu- [illegible] con sus personajes favoritos. Primero se distri- [illegible] la compresión de datos en DVD, la distribución a [illegible] el boom de Internet, el fan sub se tornó en un negocio prolífico que se salió de control.

Hoy en día es una práctica muy común, puesto que con la expansión de Internet, el fan sub se ha [illegible] llo bajar de sitios como Bit Torrent prácticamente cualquier serie, o simplemente observar videos en YouTube, el sitio más popular del planeta, donde [illegible] Sin embargo, en muchas ocasiones las series son subidas sin el consentimiento del autor, ni con la [illegible] rechos de la obra.

[illegible] nación. Por lo tanto, ya no tiene sentido subtitu- [illegible] interrumpe el fan sub. Sin embargo, eso no implica que automáticamente tienes que pagar por el anime licenciado, pues depende de quién y [illegible] si. La ética personal juega un papel fundamental [illegible] he ahí el dilema.

[illegible] la importación de series, detallada en el artículo [illegible] tería. A pesar de esto, desafortunadamente en [illegible] (imagínate, las multas son risibles, la máxima es de cinco mil pesos).

[illegible] tiempo, pues ellos son el motor que impulsa la [illegible] cionado, pues hacer series no es nada sencillo. [illegible] si tanto disfrutas una serie, lo mejor es pagar por verla, pues si no, cometes un delito. Recuerda [illegible] cree nuevas series.

EL COSPLAY ES UN ESTILO DE VIDA

Por Kanako Ohno

Desde que los primeros otakus se disfrazaron de sus personajes de anime favoritos a mediados de los ochenta, nadie tenía ni la más remota idea de que esta afición se volvería toda una subcultura en el mundo del anime y el manga. Como muchos de ustedes saben, la palabra cosplay surgió al combinar las palabras costume (traje) y play (jugar). La verdad ésta le queda que ni pintada a este hobby, pues es la mar de divertido caracterizarse como nuestro personaje preferido.

Si bien el cosplay inició como una "imitación" de los fans de los cómics en Estados Unidos, quienes en las convenciones se disfrazaban como: **Superman, Batman o Spiderman**, lo cierto es que en Japón caracterizarse de personajes ficticios tiene una connotación muy diferente a la dada en Occidente, llegando a un nivel más alto. Hasta me atrevería a decir que en Japón el cosplay ha alcanzado niveles realmente artísticos.

Ciertamente son muchas las personas que critican a los cosplayers, diciendo frases como ¿"No se siente ridículo usando eso"? "Ya están grandecitos para vestirse así". "Yo ni loco haría algo como eso". "Pobres cuates, ya deberían buscarse una vida". Lo cierto es que estas personas sólo ven lo superficial del cosplay, pues no entienden que es un hobby en el que el cosplayer, además de divertirse, demuestra una gran cantidad de habilidades ocultas.

Un cosplayer, en toda la extensión de la palabra, no sólo se "disfraza" como muchos piensan, sino que interpreta a un personaje ya sea de anime, manga o videojuegos, estudiando su carácter, su personalidad, sus ademanes y expresiones. En pocas palabras, está realizando una caracterización para obtener una buena actuación (performance), que además es muy divertido.

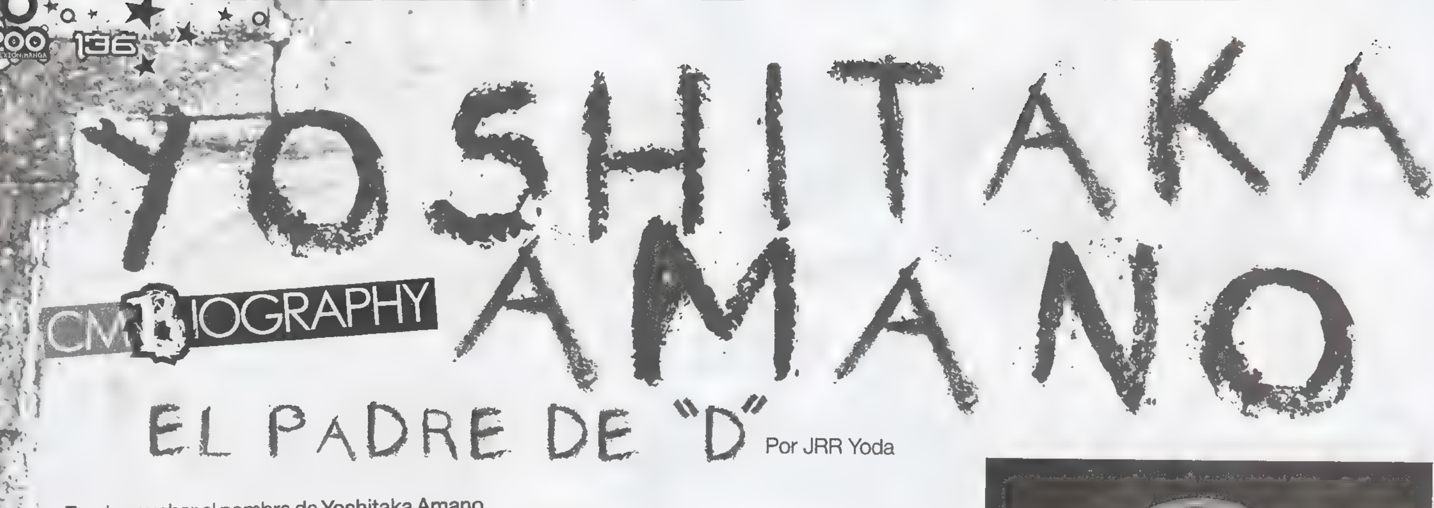
No sólo eso, un cosplayer que se respete cuida hasta el más mínimo detalle de su indumentaria para lograr un mejor performace del personaje interpretado, desde los zapatos hasta la peluca, e incluso hay quienes usan pupilentes de colores para lograr una caracterización más creíble. ¿Cómo pueden pensar algunos que el cosplay sólo es disfrazarse como los monitos de la televisión?

Algunos me han preguntado si a los cosplayers no les da pena disfrazarse; bueno, no se puede dar una respuesta genérica, pues cada persona siente diferente al usar un cosplay. En algunos casos claro que nos da pena, es decir, uno se presenta ante un montón de personas que estarán mirándote fijamente; pero, por otro lado, también es fabuloso ser el centro de atención, al menos por un momento. E incluso cuando alguien dice que eres la viva imagen del personaje que estás interpretando, sientes el orgullo de que tu cosplay ha sido todo un éxito.

El cosplay es, a fin de cuentas, una forma de pasar un rato divertido al interpretar a personajes fabulosos como Sailor Moon, Luffy, Sakura, L, entre otros, pero también es una manera de expresarte a ti mismo como persona, pues demuestras que tienes una cantidad increíble de habilidades, no sólo como actor al interpretar a un personaje, sino como maquillista, estilista, costurero e incluso diseñador de trajes, porque muchos no nos conformamos sólo con usar la ropa de tal o cual personaje, sino que le hacemos variaciones a ciertas indumentarias para que luzcan más espectaculares.

Así que la próxima vez que alguien te critique o se burle de tu cosplay, diciendo que te ves ridículo o que ya estás "grandecito" para usar disfraces de Halloween, simplemente ignóralo y siéntete orgulloso de pertenecer al maravilloso mundo del cosplay internacional.





YOSHITAKA AMANO

EL PADRE DE "D"

Por JRR Yoda

Al escuchar el nombre de **Yoshitaka Amano** se nos viene a la mente de inmediato los increíbles dibujos de *Vampire Hunter D*, realizados en acuarela. Él nació el 28 de julio de 1952, en Shizuoka, Japón. Siendo un pequeño niño, su hermana advirtió que había un genio en la casa, pues sus dibujos eran espectaculares aún a esa corta edad. Lo hacía en rollos de papel que su hermano traía a casa del trabajo, pues estaba laborando en una fábrica de papel, gracias a lo cual, Yoshitaka pudo hacer sus primeros dibujos sin gastar el dinero familiar.

A la corta edad de 15 años, comenzó a trabajar en la compañía Tatsunoko Productions, donde alcanzó el puesto de diseñador de personajes y realizó proyectos tan importantes como *La máquina del tiempo*, *Gatchaman o Fuerza-G*, pero la obra que más ha marcado su vida fue *Vampire Hunter D*, así como *Genesis Climber Mospeada*, la última generación de *Robotech*, con un apoyo enorme a este anime, que estaba muriendo antes de salir. En el séptimo arte trabajó al lado del famoso **Mamoru Oshii** en *Angel's Egg*, hecho importante en su carrera como creativo.

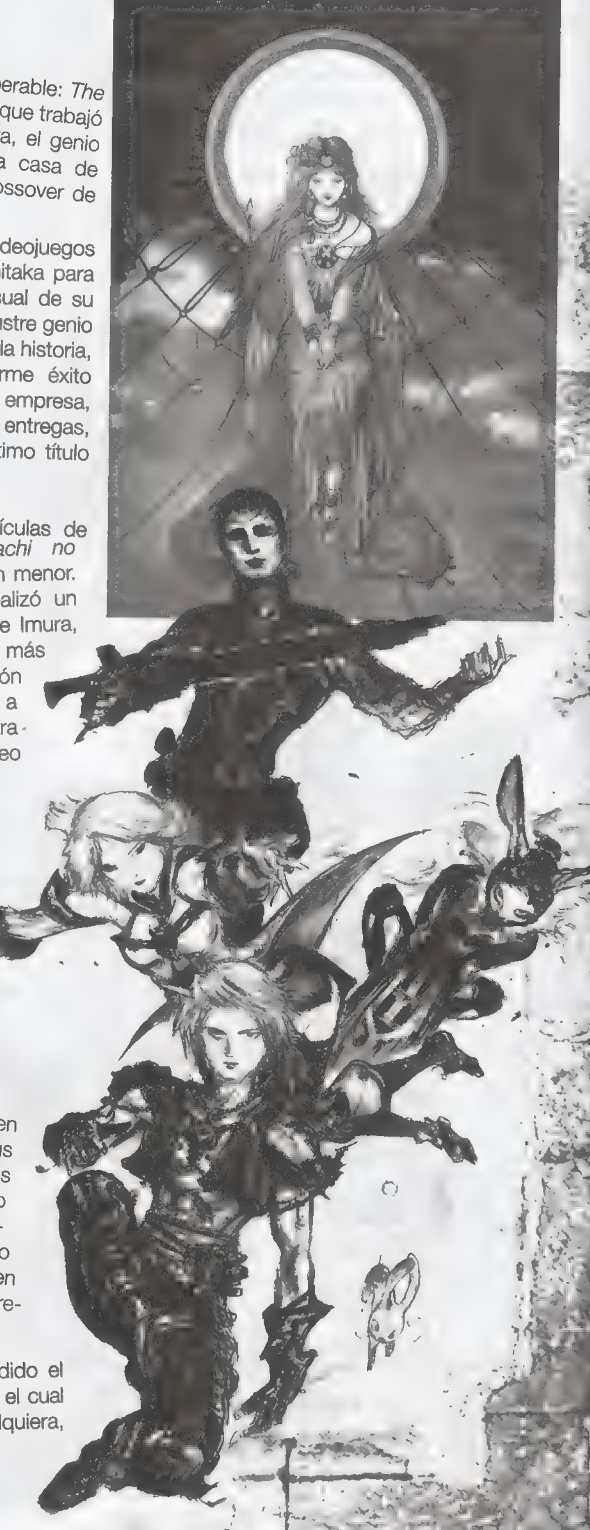
En 1982, a los 30 años, decidió dejar el lugar que lo vio "nacer" como artista, Tatsunoko Productions, para dedicarse a trabajar por su cuenta. Yoshitaka argumenta que "una vez que tu vida es demasiado estable, tu creatividad muere". ¿Será cierto?

Pintó arte fantástico, portadas para libros, también en revistas, trabajó ilustrando la revista *Science Fiction Magazine*, ganando una gran cantidad de fans y popularidad inesperada. Debido a esto, en 1983 ganó el 14° Premio Anual Seiun en la categoría de Arte y continuó así por cuatro años consecutivos.

UNA VIDA LLENA DE CAMBIOS

Yoshitaka Amano siguió trabajando para anime, manga, videojuegos, revistas, libros, discos, libros de arte, diseños de vestuarios y escenarios teatrales para Tamasaburo Bando's Production, para Kaijin Besso y para Yoichi, en el legendario Teatro Kabuki, en Tokio. También es un magnífico escultor, pero su trabajo no sólo se encuentra en el lejano Oriente, en los Estados Unidos también realizó muchos de una calidad insuperable: *The Sandman: The Dream Hunters*, en la que trabajó junto al famoso escritor de esta obra, el genio **Neil Gaiman**. También laboró en la casa de Spiderman, Marvel Comics, en el crossover de *Wolverine & Elecktra*.

En 1987, una compañía de videojuegos llamada Square Soft contrató a Yoshitaka para que realizara diseños y concepto visual de su próximo título. Así, a manos de este ilustre genio nació la saga de RPG más famosa de la historia, la legendaria *Final Fantasy*. El enorme éxito hizo que siguiera colaborando con la empresa, quien pensó en él para futuras entregas, extendiéndose la relación hasta el último título hasta el momento, el *FF XIII*.



Además, cedió su talento a las películas de animación *Lily C.A.T. y Gokiburi-tachi no tasogare*, aunque con una participación menor. Siguió experimentando y en 1993 realizó un mosaico de vidrio para el museo Kimie Imura, en la prefectura de Fukushima. Un año más tarde disfrutó con su primera exposición de litografías. En 1995 comenzó a producirlas en Maeght, París, para organizar una exposición en el museo francés de Orlean.

Solamente un año más tarde, Amano abriría un estudio de animación en la gran manzana. Según el ilustrador, Nueva York es una ciudad de fantasía para él, un lugar donde puede soñar libremente sin preocuparse de nada. Ahí también organizaron una exposición, *Think Like Amano*, en 1997, en la que se podría ver un resumen de sus mejores trabajos y de las primeras obras realizadas en Estados Unidos. Un año más tarde presentaría una nueva exposición en Nueva York, titulada *Hero*. Como dato curioso, Amano apareció en 1998 en la película *New Rose Hotel*, en la cual representó el papel de Hiroshi.

Así, este polifacético artista ha trascendido el tiempo, espacio y fronteras con su arte, el cual es reconocido inmediatamente por cualquiera, dentro y fuera de Japón.

Pocos mangakas, en tan poco tiempo de carrera (relativamente hablando), pueden marcar a toda una generación de lectores. Mucho menos, con una obra que va más allá de lo popular para alcanzar un estatus de culto. Cambiar la historia, los paradigmas, y otras tantas cosas con una publicación, estableciendo un estilo propio, que inspira a otros para dedicarse al dibujo. Así es la labor de Masamune Shirow.

Masanori Ota nace el 23 de noviembre de 1961, en la prefectura de Kobe. Amante de la ciencia ficción, crece con un interés particular por las artes plásticas. Antes de ilustrar manga, ya estudiaba en la Universidad de Artes de Osaka, especializándose en la pintura al óleo. Sus dos pasiones, el arte y la pintura, confluyeron en un interés por el arte secuencial.

Por Ernesto Olicón

ARTESANO DEL FUTURO MASAMUNE SHIROW



Dado su conocimiento de historia, y su idea de convertirse en un artista tan preciso como los creadores de katanas, toma el nombre del más grande artesano del hierro, Masamune, para su seudónimo. Como casi la mayoría de los dibujantes actuales, su primer trabajo fue publicado en un fanzine. *Black Magic* salió en la revista de aficionados *Atlas*. El resultado fue inesperado hasta para el autor: las editoriales mayores pusieron, sobre él, un voto de confianza. Sin embargo, fue Sheishinsha la primera en ofrecerle trabajo formalmente.

Junto a una reimpresión de su primera obra, su siguiente trabajo fue *Appleseed*. Una visión muy particular: con un mundo tecnológico devastado por la criminalidad y el miedo. De la mano de Deunan Knute, la ruda protagonista, el manga fue un éxito rotundo. Fueron publicados cuatro volúmenes; sin embargo, tardó en recibir el mayor de los homenajes que puede recibir un manga (como es visto en la industria): una adaptación al anime.

Con su siguiente trabajo, *Dominion*, concretó su estética cyberpunk, lo cual sería el sello distintivo de su trabajo más reconocido: *Ghost in the shell*. En un mundo opresivo, la androide Makoto Kusanagi buscaba dar sentido a su duro trabajo como detective, al ser responsable de cuidar espaldas en el corrupto gobierno del futuro. La trama con exactos toques de filosofía, la acción y su estilo tan particular, detonaron un éxito. Era 1986, y todo empezaba de nuevo.

No es para menos. Junto a **Katsuhiro Otomo** (otro peso completo) puede presumir de tener personajes realistas, apegados lo más posible a las proporciones humanas, sin perder el canon anime. El artista dota de ciertos toques eróticos a sus escenas, dejándolos en el lugar adecuado (quien haya visto la creación de Kusanagi en *Ghost in the Shell*, sabe a qué me refiero con erotismo). Su conocimiento del futurismo y la ciencia ficción, producto de años de lectura, le permiten manejar con maestría las historias más allá del presente.

Su carrera dio un giro en 1995. El polémico **Mamoru Oshii**, con una maestría en el trabajo de animación, adaptó *Ghost in the Shell* en una película animada. El resto es historia pura. Desde algunos sectores de otakus que consideran a Oshii creador del concepto, hasta la inspiración que fue para la creación de *Matrix*.

Mientras tanto, ¿qué ha hecho Shirow? Sigue creando. Como buen artista, no se ha enfocado sólo en el trabajo manga. Diseño de personajes de videojuegos, publicación de libros de ilustraciones y, sobre todo, la fama por su trabajo le ha permitido exponer su obra en galerías de arte.

Sin él, el mundo del manga no sería igual. Seguiría existiendo ese pesimismo por el futuro. Pero nunca, con una concepción tan particular del arte como la suya. Al final, por creadores como él, se puede defender que el manga es, por encima de todo, una expresión artística.



Sin lugar a dudas, uno de los nombres que se nos viene a la mente cada vez que pensamos en diseñadores japoneses es el de **Range Murata**, quien en los últimos años ha tenido cierta notoriedad alrededor del mundo gracias a sus trabajos en series como **Last Exile.**

Aunque poco se sabe de él (y es que él mismo ha dado énfasis en tener su vida privada como tal), nos hemos dado a la tarea de compilar un poco de su historia para armar una pequeña biografía de un artista que promete heredar el trono del inamovible Amano.

Range Murata nació en la prefectura de Osaka, en Japón, el 2 de octubre de 1968, cuando la década de los sesenta ya estaba por llegar a su fin y el manga ya se había afianzado como un método para olvidar los horrores de una de las guerras más atroces de la humanidad.

Aunque en sus primeros años Murata admitió haber tenido otros intereses, rápidamente cambió de opinión cuando fue introducido al mundo del doujinshi, donde como otros autores conocidos, comenzó a realizar sus primeros mangas a nivel amateur, basados en videojuegos.

Para darse a conocer en el medio Murata se inventó un seudonimo: Renge (pronunciado Renji y el sufijo significa, en kanji, flor de loto). Con una identidad bajo el brazo, este talentoso chico se incorporó a las filas de diseño industrial en Japón, donde pulió su talento para luego comenzar a trabajar como portadista para distintas revistas en su país natal.

Mientras tanto, Murata seguía yendo a las ferias de doujinsni, donde siguió dibujando manga por placer. Sin embargo, al poco tiempo comenzó a diseñar personajes para animación, cosa que se le hizo algo raro, puesto que lo único que había hecho para el mercado masivo era algo relacionado con su profesión, es decir, relojes y en general articulos para oficina.

A pesar de [illegible] a diseñar personajes para el anime *Blue Submarine No. 6*, lo que definitivamente impulsó su carrera como diseñador en esta área. El resto, por supuesto, es historia y ahora el estilo de Murata ya ha traspasado fronteras inclusive [illegible] hasta el cine, donde trabajó en producciones tales como *Animatrix*.

Actualmente, Murata no sólo es reconocido por los múltiples animes o los videojuegos (tales como *Spy Fiction, Power Instict y Taisen Hot Gimmik*), en los que ha trabajado, sino también porque su arte es demasiado característico para dejarlo pasar. En todo lo que él diseña siempre hay un cuidado casi excelso por el detalle, desde los accesorios que utilizan los personajes hasta la misma ropa. Por supuesto, lo mismo se aplica al diseño tecnológico. Cosa que no es rara si tomamos en cuenta su carrera como diseñador industrial, puesto que en cada máquina diseñada podemos apreciar toda clase de engranes y tornillos, lo que convierte su trabajo en algo palpable. Algo más allá de un simple dibujo en 2D.

Precisamente esta "emulación" completa de la realidad hace de Murata algo único como diseñador. No importa si se trata de un anime o un videojuego, el resultado siempre se siente cercano a nosotros, lo que en definitiva es muy importante para que el espectador se compenetre más en la historia. Por si esto no fuera suficiente, Murata se ha dado también a la tarea de diseñar ropa (por supuesto, un espejo de lo que utilizan sus personajes), bajo la marca GoFa.

GoFa también es una galería donde se muestra el trabajo de otros artistas y, por supuesto, se exhiben los accesorios creados por Murata. A la fecha éstos forman parte de colecciones limitadas, vendidas mediante el sitio web, y en la actualidad son, ni más ni menos, artículos de colección, comprados principalmente por fans que han seguido su trabajo por años.

Sin lugar a dudas, Renge Murata es una de esas luminarias en el mundo del anime y del manga que debemos seguir muy de cerca, pues estamos seguros de que aún le queda mucho por demostrar.

Por Aurea D. Freniere

MURATA RANGE

CM BIOGRAPHY

LA FANTASÍA Y LA REALIDAD UNIDA

¿Te acuerdas de esa adorable chica que, cual Cenicienta moderna, pasó a ser de mesera a una súper cantante famosa, capaz de acabar con una guerra intergaláctica? Su rostro redondo, su cabello negro cayendo a la altura de su cintura y su breve figura se convirtió en un icono de toda una saga y una década, gracias a los trazos de su creador, el famoso **Haruhiko Mikimoto**.

Su verdadero nombre es **Haruhiko Sato**, nació el 28 de agosto de 1959 en la capital de Japón, Tokio. Atendió la universidad de Keio, en el mismo año que el mismísimo **Shoji Kawamori**, creador de **Macross**, y el escritor **Hiroshi Onogi**; desde entonces formaron un trío muy productivo, ya que después de la saga original, participarían en **Macross 7**, y ya separados, Onogi se encargó de **Arjuna**, otra obra de Kawamori.

Gracias al éxito de esta famosa opera space, **Mikimoto** se convirtió en uno de los diseñadores más exitosos durante toda la década de los ochenta. Una popularidad que, si bien de pronto declina y otras vuelve a elevarse, le ha permitido seguir trabajando en el medio y otras ramas. De acuerdo con la leyenda, Kawamori y compañía no tenían pensado en la chica cantante que se robaría el corazón del mundo gracias a su vivacidad y hermosas canciones, hasta que encontraron su boceto en uno de los portafolios de Mikimoto. El resto ya es historia.

Entre sus trabajos ha destacar se encuentra su colaboración en la película *Aquarian Age*, la adaptación de 1980 de *Astroboy*, y en dos versiones de *Gundam*, *Neo Experiencie 0087: Green Divers* y *Mobile Suit Gundam 0080: War in the Pocket*. Cabe destacar que aunque se considera fuera de la saga original, también colaboró en *Macross II, Lovers Again*, de la que destaca el personaje Ishtar. Su última colaboración en anime hasta la fecha es en la serie *Tytania*, que, como podrán adivinar, también tiene que ver con intrigas espaciales.

Además, Mikimoto ha participado de manera prolífica en el mundo de los videojuegos, tanto en los basados en *Macross*, como en *Asile Lord*, *Quo Vadis*, *Top o Nerae!*, hasta únicamente crear la portada del título *Record of Lodoss War: Advent of Kardis*. En cuanto a ser mangaka, no ha tenido la misma popularidad que como sólo diseñador de personajes, no por falta de estilo, sino porque sus obras no han gozado de la total aceptación del público. Entre sus trabajos en este rubro se encuentran *Gundam: École du Ciel; Marionette Generation*, la única en la que aparece como creador original; y *Macross 7: Trash*, el único manga de la franquicia hasta la adaptación de *Macross Frontier*.

Si esto no fuera poco, también ha colaborado en el diseño de los TCG de las animaciones en las que ha participado, sin olvidar la larga lista de libros de arte que existen de sus trabajos, una verdadera delicia visual que cualquier fanático, ya sea del arte visual o de la animación japonesa (y, por supuesto, de la saga *Macross*), atesoraría. Aunque tal vez su estilo ya se considere algo pasado de moda, sin duda, Haruhiko Mikimoto es un dibujante que marcó una época y cuyo legado jamás será olvidado, como tampoco su máxima creación, *Lynn Minmay*.

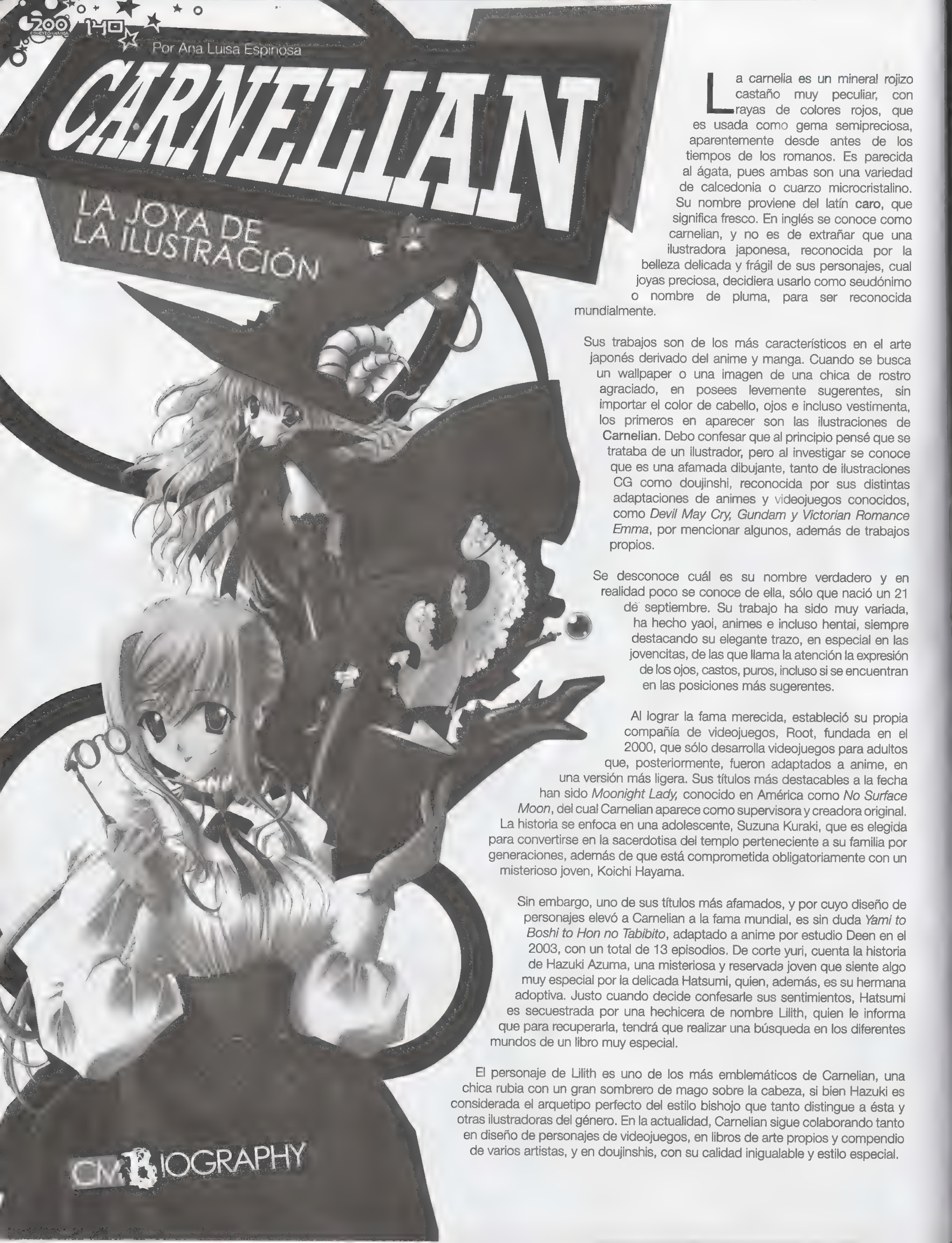
MIKIMOTO HARUHIKO

EL ARTISTA DE LOS OCHENTA

Por Fanny de Laussange



CM BIOGRAPHY



Por Ana Luisa Espinosa

CARNELIAN

LA JOYA DE LA ILUSTRACIÓN

La carnelia es un mineral rojizo castaño muy peculiar, con rayas de colores rojos, que es usada como gema semipreciosa, aparentemente desde antes de los tiempos de los romanos. Es parecida al ágata, pues ambas son una variedad de calcedonia o cuarzo microcristalino. Su nombre proviene del latín **caro**, que significa fresco. En inglés se conoce como carnelian, y no es de extrañar que una ilustradora japonesa, reconocida por la belleza delicada y frágil de sus personajes, cual joyas preciosa, decidiera usarlo como seudónimo o nombre de pluma, para ser reconocida mundialmente.

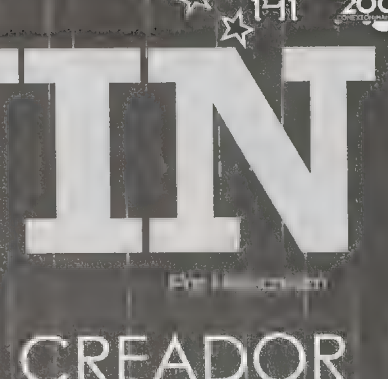
Sus trabajos son de los más característicos en el arte japonés derivado del anime y manga. Cuando se busca un wallpaper o una imagen de una chica de rostro agraciado, en posees levemente sugerentes, sin importar el color de cabello, ojos e incluso vestimenta, los primeros en aparecer son las ilustraciones de **Carnelian**. Debo confesar que al principio pensé que se trataba de un ilustrador, pero al investigar se conoce que es una afamada dibujante, tanto de ilustraciones CG como doujinshi, reconocida por sus distintas adaptaciones de animes y videojuegos conocidos, como *Devil May Cry, Gundam y Victorian Romance Emma*, por mencionar algunos, además de trabajos propios.

Se desconoce cuál es su nombre verdadero y en realidad poco se conoce de ella, sólo que nació un 21 de septiembre. Su trabajo ha sido muy variada, ha hecho yaoi, animes e incluso hentai, siempre destacando su elegante trazo, en especial en las jovencitas, de las que llama la atención la expresión de los ojos, castos, puros, incluso si se encuentran en las posiciones más sugerentes.

Al lograr la fama merecida, estableció su propia compañía de videojuegos, Root, fundada en el 2000, que sólo desarrolla videojuegos para adultos que, posteriormente, fueron adaptados a anime, en una versión más ligera. Sus títulos más destacables a la fecha han sido *Moonight Lady,* conocido en América como *No Surface Moon*, del cual Carnelian aparece como supervisora y creadora original. La historia se enfoca en una adolescente, Suzuna Kuraki, que es elegida para convertirse en la sacerdotisa del templo perteneciente a su familia por generaciones, además de que está comprometida obligatoriamente con un misterioso joven, Koichi Hayama.

Sin embargo, uno de sus títulos más afamados, y por cuyo diseño de personajes elevó a Carnelian a la fama mundial, es sin duda *Yami to Boshi to Hon no Tabibito*, adaptado a anime por estudio Deen en el 2003, con un total de 13 episodios. De corte yuri, cuenta la historia de Hazuki Azuma, una misteriosa y reservada joven que siente algo muy especial por la delicada Hatsumi, quien, además, es su hermana adoptiva. Justo cuando decide confesarle sus sentimientos, Hatsumi es secuestrada por una hechicera de nombre Lilith, quien le informa que para recuperarla, tendrá que realizar una búsqueda en los diferentes mundos de un libro muy especial.

El personaje de Lilith es uno de los más emblemáticos de Carnelian, una chica rubia con un gran sombrero de mago sobre la cabeza, si bien Hazuki es considerada el arquetipo perfecto del estilo bishojo que tanto distingue a ésta y otras ilustradoras del género. En la actualidad, Carnelian sigue colaborando tanto en diseño de personajes de videojuegos, en libros de arte propios y compendio de varios artistas, y en doujinshis, con su calidad inigualable y estilo especial.



U-JIN

Por [illegible]

UN CREADOR DE SUEÑOS

Conforme vamos creciendo [illegible] madurando, nuevas cosas e inquietudes nos asaltan, dejamos [illegible] hacerlo con uno mucho más grande, con motor y que gasta gasolina, además de que te transportará a tu destino en el futuro. Además, el hecho de hacerte amigo de los maestros no es motivo de burla, sino de estatus en un grupo. [illegible] la sensualidad.

A continuación veremos [illegible] autor cuyas obras significan sensualidad y belleza en cada página, sin dejar de lado un toque muy especial de humor y romance. Su nombre real es todo un misterio, pues al decidir dedicarse a hacer mangas, OVA's e historias para adultos, prefirió mantenerse en el anonimato y conservar su nombre como todo un enigma para que su gente y sus fanáticos simplemente lo llamaran U-Jin. Este hombre nació en Kanakawa, Japón, en una fecha totalmente desconocida. Su carrera contiene muchas obras, entre las que figuran varios emblemas del mundo del hentai o el anime y manga para mayores de 18 años.

Es considerado como un creativo maduro y [illegible] para la actualidad, sobre todo con su emblemática obra *Ángel*, la cual ciertamente es una parodia [illegible] **Izumi Matsumoto**. Se publicó originalmente en [illegible] Shogakukan, a finales de los años ochenta. El problema es que debido a su alto contenido [illegible] cancelar la publicación, ya que la gente se quejaba. Lógicamente, los chiquillos tenían [illegible] que digamos.

Años más tarde, en 1993, la editorial Cybele [illegible] el principio, recopilándola en un total de siete tomos. Pero hasta el año 1998 Norma Editorial retomó la serie, la tradujo completa al idioma castellano y nos la trajo para disfrutar de sus [illegible] nosotros: *Visionary*.

CM BIOGRAPHY



T[illegible] ir de compras.

S[illegible] personajes.

E[illegible]

[illegible]

CHICAS BELLAS, TRAZOS DELICADOS

Por Dash Bandith

NOIZI ITO

o la dulce frialdad de Shana, por dar unos ejemplos. Esto lo logra con pequeñas sutilezas en las miradas de sus chicas, las posiciones en el ángulo de la mirada y cómo miran el aspecto de sus ojos. El hecho de que en su mayoría dirijan su mirada hacia el espectador, de inmediato hace que uno se percate de las cualidades del personaje; así sabes si es alegre, frío, distante o serio, sin exageran el cliché o ser muy obvio.

También sus personajes suelen ser jóvenes, en su mayoría chicas muy lindas (bishojo), las cuales tienden a ser muy expresivas y singulares, ojos grandes que reflejan emoción y vitalidad. Un aspecto importante es su sensualidad, sobre todo con los personajes femeninos, su especialidad. El manejo del cuerpo es sutil, sus chicas no suelen ser voluptuosas o atrevidas, suelen fundir los aspectos sensuales de toda adolescente coqueta y a la vez recatada, con un atractivo y una atracción natural.

En cuanto a los aspectos formales, tenemos el uso del estilo bishojo de seis cabezas de alto, chicas con curvas definidas pero sin ser voluptuosas. En ocasiones suele darles una complexión muy menuda, pequeñas, como en el moe, ojos en extremo expresivos, nariz imperceptible y la boca remata la intención de la mirada. Color: claramente de escuela CG, debido a sus trabajos en novelas gráficas, pero el uso de tonos tenues y pasteles le dan un fuerte impacto al colocar las luces.

Para finalizar, si tienes la oportunidad de conseguir algunos de sus libros, como aspirante a ilustrador, es una excelente referencia en aspectos compositivos y manejo de color; pero si ése no es tu caso, tendrás en tu colección un hermoso libro de arte.

Aoi Nanase no sólo se conoce por ser autor, sino también como dibujante. Nació en Osaka, Japón. Cuando era adolescente tuvo el sueño de ser mangaka, dado que su inspiración se basó en otros autores, algunos por su estilo para historias de samuráis, otros por el don que tienen al escribir o dibujar shojo.

Nanase comenzó su carrera como mangaka a muy temprana edad con obras muy cortas, pero no sólo se dedica al manga, sino que entró también al mundo de los videojuegos, como es el caso de *Samurai Spirit* para la compañía SNK, un videojuego de peleas con samuráis, que además fue adaptado a un OVA, del que Aoi se encargó del diseño para personajes.

Otros juegos más en los que colaboró tal vez no sean famosos, como es el caso de *Asuka 120%*, en el que aparecen varias chicas de distintas escuelas luchando entre sí. También colaboró en el juego de rol *Collection Monsters*, que se estrenó en 1997, del cual surgió una segunda entrega en el 2002. Posteriormente se creó una versión animada bajo el nombre *Rokumon Tengai Lunes Kore Naito*, de 51 episodios, una película y hasta una segunda temporada con 45 episodios. A esto debemos agregarle otros videojuegos en los que ha participado: *Aquarian Age, Dimensión Cero y Eithea*.

Entre los animes que trabajó se encuentran *Seraphim Call*, *Ef a Tales of Memories*, pero sus mangas son los que lo dieron a conocer más en este medio, adentrándonos en diversos mundos de los cuales son hermosos y otros sencillamente geniales, siendo el más reconocido *Angel Dust y Angel Dust Neo*, ambos de un sólo volumen, publicados primeramente en la revista *Newtype USA* y después *ADV Manga* adquirió los derechos.

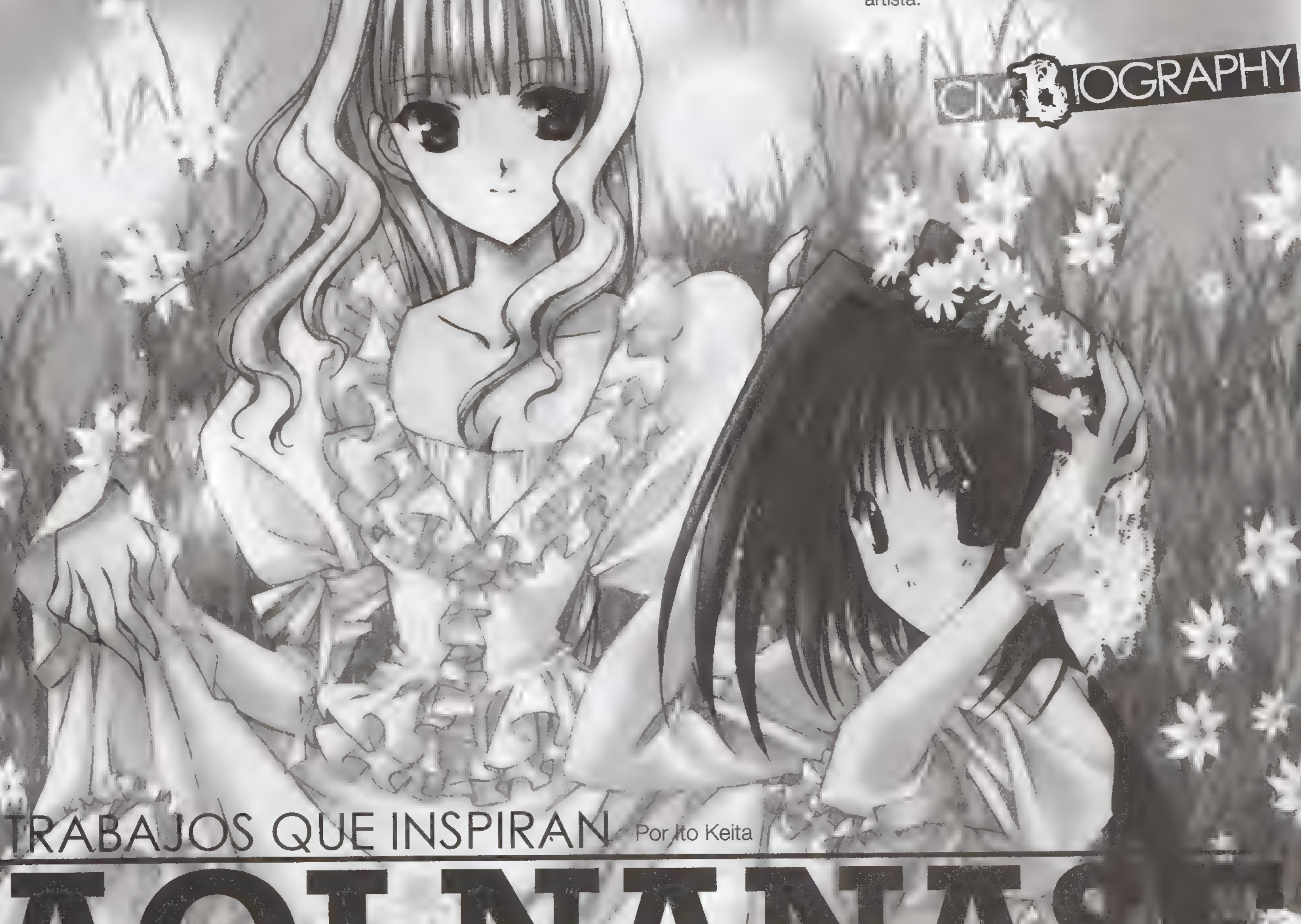
Su diseño de personajes es hermoso, logrando cosechar fans entre niños y adultos. Por ello, no dudamos que seguirá obteniendo éxitos.

Angel Dust nos narra la historia de Yuina Hattori, una chica de cuarto semestre que odiaba su vida por no creer que tuviera sentido, así que lo único que deseaba era morir para así no lastimar a los demás. Sin embargo, todo cambiará cuando una tarde en un parque conoce a Seraph, un Emulate o ángel, con quien más tarde hará un contrato, consistente en un cambio de memorias y una fusión.

Seraph andaba buscando por el espacio a otro Emulate de alas negras y sin querer se topó con la Tierra y con Hattori. Estas dos chicas al principio no se comprenden, pero eso lo van superando. Por otra parte, una tarde llega a la escuela de Hattori una maestra de intercambio y una nueva compañera, Akiho, una amiga de la infancia de Yuina. Al principio se llevaban bien, hasta que se descubre que ella y su profesora serán sus enemigas, porque resulta que Akiho hizo un contrato con la otra, que responde al nombre de Lucifer, un ángel renegado a la que curiosamente es la misma que busca Seraph. Es un manga que nos hace reflexionar mucho sobre la vida, nos enseña a valorar lo que tenemos y respetarnos como personas.

Su continuación, *Angel Dust Neo*, da un giro completo, al presentar una historia harem que involucra a un chico normal, Akito Haga, que conoce a unas Emulate, interesadas no sólo en hacer contrato con él, sino en algo más. Sin embargo, conserva el delicado diseño de la artista.

CM BIOGRAPHY



TRABAJOS QUE INSPIRAN Por Ito Keita

AOI NANASE

CM BIOGRAPHY

The Five Star Stories es una de esas historias de corte mecha que los fanáticos del género no pueden perderse. Tiene intriga, acción y, sobre todo, el ingenio y diseño visual de un creador que, al menos en Estados Unidos, ha sido bien reconocido, y a la fecha sigue trabajando, tanto en el título que le dio la fama mundial como en otros proyectos. Su nombre, **Mamoru Nagano**.

Este mangaka y diseñador de mechas nació el 21 de enero de 1960, en Maizuru, en la Prefecura de Kyoto, Japón. Su debut en el mundo del anime comenzó en 1984, en el estudio Sunrise, donde, junto con **Yoshiyuki Tomino**, creó la serie *Heavy Metal L-Gaim,* la base para su creación más emblemática, *Five Star Stories.*

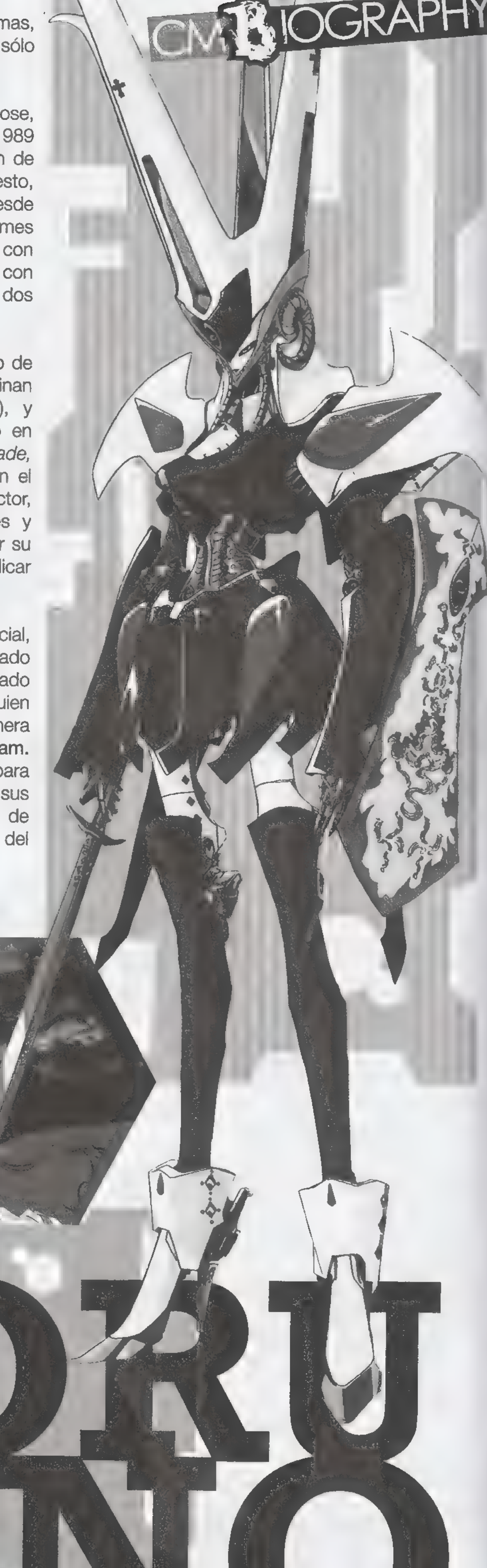
En la primera, ya presentaba mechas muy peculiares, prácticos debido a sus armaduras plateadas de aspecto ligero cual esqueletos, como también elegantes, perdiendo ese aspecto de boiler al estilo *Mazinger Z.* Su diseño de personajes también es muy especial, mujeres y hombres larguiruchos, pálidos, de rostro fino, casi inhumano, con un detalle especial en la ropa, que por el género que le interesa es sofisticado, muy del tipo *Star Wars*.

Sería en 1986 cuando surgiría *FSS*, la historia llena de intrigas políticas que se desarrolla en un lugar conocido como Joker Star Cluster, conformada por cuatro estrellas, siendo la quinta un largo cometa llamado Stant que pasa por ellas cada mil 500 años. En este lugar, el Súper Imperio dominó durante varios años, hasta que fue derrocado, y aún así la tecnología siguió su acrecentado desarrollo, dando como resultado los Mortar Headds, lo último en armamento, poderosos mechas controlados por los Fátimas, humanos alterados genéticamente que sólo existen para ser copilotos.

Hasta la fecha el manga sigue publicándose, en la revista *Newtype*, además de que en 1989 se desarrolló una película, bajo la dirección de **Kazuo Yamazaki**. Pero por encima de esto, catapultó a la fama a Nagano, que desde entonces ha seguido trabajando, tanto en animes como en mangas. En los primeros comenzó con la obra *Fool for the City* (1985) y creó, junto con **Kunihiko Ikuhara**, la novela *Schell Bullet*, de dos volúmenes.

En cuanto a animes, se encargó del diseño de mechas para *Zeta Gundam* (todos terminan colaborando para tan famosa franquicia), y desde hace tiempo ha estado trabajando en un nuevo y ambicioso proyecto, *Gotchicmade,* junto con el estudio Automatic Flowers, en el que prácticamente hace de todo, productor, director, guionista y diseño de personajes y mechas. Si eso no fuera poco, logró fundar su propia compañía, Toys Press Inc, para publicar sus propios trabajos.

Como persona parece ser alguien muy especial, en algunos libros de arte se ha presentado disfrazado como *Sailor Moon* y está casado con la seiyuu **Maria Kawamura**, quien participó casualmente también en la primera obra de su actual esposo y en **Zeta Gundam.** Independientemente, sus diseños, tanto para mechas como personajes, además de sus intrincadas historias, lo colocan como uno de los creadores más prolíficos en el mundo del entretenimiento japonés.



EL ESTILIZADO DISEÑO DE MECHAS

MAMORU NAGANO

Por Ana Luisa Espinosa

SHUNYA YAMASHITA

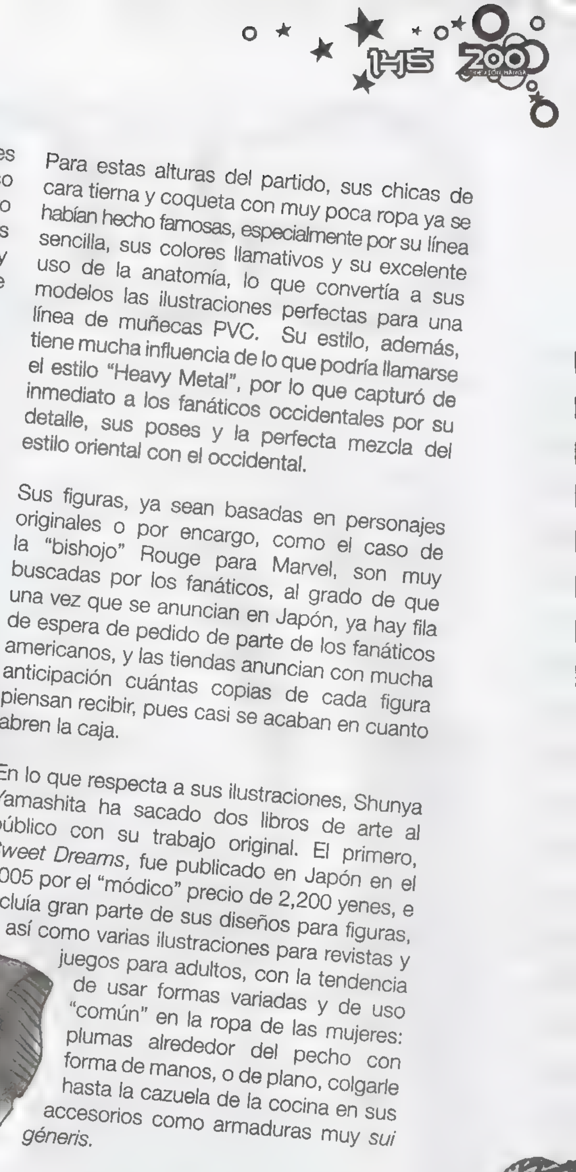
EL ARTE DE LAS CURVAS

Por Adalisa Zárate

CM BIOGRAPHY

Hay algunos diseñadores de personajes cuyo estilo se nota de inmediato, incluso cuando están siguiendo el trazo de otro dibujante. Son éstos los que van un paso más allá y se vuelven ilustradores famosos y muy cotizados entre los fans y creadores. Uno de ellos es **Shunya Yamashita**.

Nacido en la prefectura de Saitama el 15 de noviembre de 1970, Shunya se ha dedicado toda su vida profesional a diseñar personajes e ilustrar videojuegos. Uno de sus primeros trabajos que lo puso en la mira de los fans fue cuando le correspondió diseñar las armas y los personajes NPC –aquellos que el jugador nunca puede controlar– para el *Final Fantasy X* en el 2000. Debido a la fuerte popularidad y aceptación que tuvo el juego, muchos de los que trabajaron en él se vieron favorecidos por los ejecutivos de Square Enix con más trabajo, lo que llevó a Shunya a trabajar en *Depth Fantasia* como diseñador de personajes y como el ilustrador de *Phantom Kingdom*, conocido en América como *Makai Kingdom: Chronicles of the Sacred Tome*.



Para estas alturas del partido, sus chicas de cara tierna y coqueta con muy poca ropa ya se habían hecho famosas, especialmente por su línea sencilla, sus colores llamativos y su excelente uso de la anatomía, lo que convertía a sus modelos las ilustraciones perfectas para una línea de muñecas PVC. Su estilo, además, tiene mucha influencia de lo que podría llamarse el estilo "Heavy Metal", por lo que capturó de inmediato a los fanáticos occidentales por su detalle, sus poses y la perfecta mezcla del estilo oriental con el occidental.

Sus figuras, ya sean basadas en personajes originales o por encargo, como el caso de la "bishojo" Rouge para Marvel, son muy buscadas por los fanáticos, al grado de que una vez que se anuncian en Japón, ya hay fila de espera de pedido de parte de los fanáticos americanos, y las tiendas anuncian con mucha anticipación cuántas copias de cada figura piensan recibir, pues casi se acaban en cuanto abren la caja.

En lo que respecta a sus ilustraciones, Shunya Yamashita ha sacado dos libros de arte al público con su trabajo original. El primero, *Sweet Dreams*, fue publicado en Japón en el 2005 por el "módico" precio de 2,200 yenes, e incluía gran parte de sus diseños para figuras, así como varias ilustraciones para revistas y juegos para adultos, con la tendencia de usar formas variadas y de uso "común" en la ropa de las mujeres: plumas alrededor del pecho con forma de manos, o de plano, colgarle hasta la cazuela de la cocina en sus accesorios como armaduras muy *sui géneris*.

En el 2008 se publicó su segundo libro, titulado *Wild Flower*. En sus 130 páginas se podía apreciar claramente la evolución del trazo del autor, más en sus fondos, cada vez más detallados, que en sus mujeres, las cuales seguían tan hermosas y seductoras como siempre. Este libro, con un valor de 2,762 yenes, incluye además muchas obras inéditas, así como su trabajo para juegos de cartas.

Finalmente, y demostrando que no es necesario triunfar en todos los medios para ser un gran éxito en Japón, Yamashita trabajó en un manga, titulado *Vermin Road*, pero que a pesar de su excelente arte, pasó sin pena ni gloria para los lectores. De cualquier manera, Yamashita sigue trabajando, y sus figuras continúan alegrando las colecciones de fanáticos de todo el mundo.



GLOSARIO

Por Ana Luisa Espinosa

Anime. Contracción de *animation* (animación), se refiere a todas las animaciones o caricaturas realizadas en Japón. En su mayoría, están basados en mangas publicados primero, aunque recientemente también de light novels.

Baka. Palabra japonesa que significa "tonto" o "idiota", aunque de acuerdo con el contexto y lugar, puede ser una expresión de cariño.

Bishojo. Literalmente significa "chica hermosa" y es usado para referirse a las protagonistas de un anime, manga, light novel y/o videojuego que son muy bonitas y están llenas de cualidades. Por lo general todavía no llega a la universidad.

Bishonen. Literalmente significa "chico hermoso"; es decir, un hombre de edad joven, atractivo, con habilidades en artes marciales, atlético y con buen humor, que por lo general es el protagonista de un anime, manga, light novel y/o videojuegos.



Cameko. Derivado de *Camera Kozo*, es la persona que fotografía a cosplayers y posteriormente les regala una copia.

Cosplay. Contracción de *costume play* y es la acción de disfrazarse y actuar como un personaje que, por diversas razones, llega a ser admirado. De ella se deriva el crossplay, que es cuando un fan se disfraza de un personaje de sexo diferente al suyo.

Doujinshi o Dojinshi. Publicaciones realizadas por artistas amateurs de forma independiente, aunque autores posteriormente reconocidos continúan realizándolos después de famosos. La convención más grande dedicada a los doujinshis es la ComiKet. Autores como Rumiko Takahashi, CLAMP, entre otros, comenzaron de esta forma.

Echii. Género en el que se presentan situaciones con connotaciones sexuales no explícitas y a veces con detalles cómicos, que lo vuelve un hentai suave.

Fan service. Es una pausa en la trama general de un anime o manga, en la que se presentan acciones provocativas, no sexuales. Es una forma de agradecer al público por su lealtad, además de que sirven para aumentar el afecto o moe por tal o cual personaje.

Fansub. Contracción de la palabra inglesa *fan subtitled*, es decir, aquellos animes, mangas y películas que son traducidas por y para fans, con el propósito de difundirlos. Su comercialización se considera ilegal.

Gekiga. Significa "dibujos dramáticos" y son cómics dirigidos a un público adulto, cuyos autores se alejaron de las historias juveniles con las que comenzó el manga.

Global Manga u Original English-Language Manga (OEL). Término para describir los cómics y novelas gráficas que tienen todo el estilo japonés, pero publicados originalmente en inglés.

Gothic-Lolita. Moda que mezcla el estilo gótico con el de Lolita.



Harem. Género en el que la trama se enfoca en un chico de aspecto promedio, detallista y con marcada caballerosidad, rodeado por un grupo de chicas interesadas en él. Cada una de las protagonistas llena un cliché [illegible], la guerra, la cyborg, la princesa [illegible] al final el muchacho tendrá que [illegible] quedarse. Algunas [illegible] con tintes dramáticos.



Hentai. Anime y manga erótico, aunque el concepto casi no es utilizado en Japón, ya que la pornografía tiene su propia clasificación. Más bien es utilizado por los distribuidores y fanáticos para separarlo de los filmes live action; es decir, con personas reales.

Japananimation. Es una reiteración, pues el anime es japonés por definición. Es un término creado deliberadamente por compañías norteamericanas como una alternativa a la palabra anime.

Josie. Significa "femenino" y se refiere a historias dirigidas a un público femenino adulto. La trama romántica es más seria que en el clásico shojo y, por lo general, el diseño de personajes es más estilizado. Ejemplos: *Nana*, *Honey and Clover, etcétera.*

Kawai. A[illegible] una tendencia en la cultura [illegible]



Kemeno. Arte japonés antiguo en el que los personajes tienen rasgos animales. Actualmente son usados en animes, como: *Samurai Pizza Cats, Tokyo Mew Mew*, entre otros.



Kemonomimi. Personaje, por lo general, femenino, que posee un rasgo animal, en especial orejas y cola de gato. De ella se derivan las Neko-girl.

Kodomo. Género dirigido a niños. Posee un estilo desenfadado y su trama está encaminada a ser apta para toda la familia; se caracteriza principalmente por la falta de fan service. Ejemplos: **Pokémon**, **Hamtaro**, **Digimon**, etcétera.

Light novels. También llamada ranobe, es una novela japonesa corta, acompañada de ilustraciones estilo manga. En la actualidad, muchos mangas y animes son adaptaciones de ellas. Ejemplos: *Toradora, La melancolía de Haruhi Suzumiya*, entre otras.

Lolicon. Género en el que se exponen a chicas de aspecto infantil a situaciones sugerentes y hasta relaciones con adultos. También llamado "Lolita Complex", en algunos países están prohibidos y sus autores penados.

Magic Girl. Género que presenta niñas y/o adolescentes que adquieren un poder mágico, utilizado para proteger a las personas. Además, deben afrontar los clásicos problemas de su edad, como cumplir con su tarea y hasta el romance. Ejemplos: *Sailor Moon, Sakura Card Captor*, etcétera.

Magical Girlfriend. Género que presenta la relación entre un humano y un alien, cyborg y hasta dios. Ejemplos: *Onegai Teacher, Chobits*, etcétera.



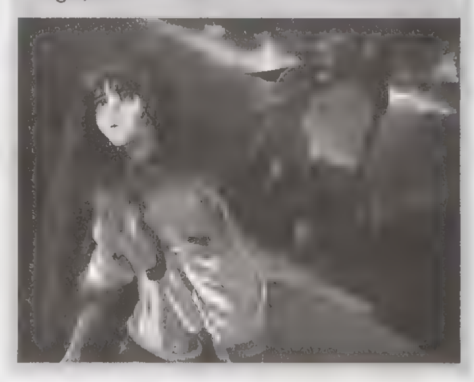
Manga. Algunas veces llamado *komikku*, es el término usado para referirse al cómic realizado en Japón. Literalmente significa "dibujo absurdo" y empezó a usarse desde el siglo XVII, aunque fue **Rakuten Kitazawa** (1876-1955) quien usó la palabra en el sentido moderno.

Mangaka. Nombre para referirse al autor o autora de un manga.

Mangakissa. Café manga, a cual la gente japonesa va para leer mangas y otras actividades. De ellos derivan los café cosplay, en los que las meseras y meseros se disfrazan como *maids* (sirvientas) o personajes de un anime, manga y/o videojuego.

Manga video. En los noventa, la compañía Manga Entertainment difundió este término en Europa como una alternativa para la palabra manga. Sin embargo, en Japón, de hecho, se refiere a videos que muestran páginas de un cómic, leído en voz en off por un actor.

Mecha. Literalmente se refiere a productos mecánicos, y en cuanto a género equivale a series que presentan grandes robots, como *Gundam*. En esta clasificación entran aquéllas en las que los personajes se interesan en la tecnología, como *Inicial D*.



Meganekko. Término que se refiere a las chicas que usan anteojos. A diferencia de Occidente, donde alguien que usa lentes se le considera nerd, en Japón se ha convertido en un fetiche y un atractivo extra, sobre todo en personajes ficticios femeninos.

Meido. Derivado de la palabra **maid**, así se llaman a las chicas y personajes que se visten como sirvientas, desde una forma atrevida, hasta tradicional, por lo general inglesa y francesa.

Meitantei. Género enfocado en historias policíacas. Ejemplo: *Detective Conan*.

Moe. Término que sirve para describir la euforia o hasta sentimiento de adoración que provoca un personaje y hasta Idols musicales.

Neko- girl. Personaje femenino con orejas y cola de gato, además de otro detalle que aumenta su aspecto animal, pero sin dejar de ser humano.

Nouvelle Manga. Movimiento artístico creado por el francés **Franco-Belgian** y un grupo de mangakas. Se le considera un puente para los creadores de todas las naciones que utilizan el estilo japonés.

Omake. Término que sirve para referirse a los extra de un DVD.

ONA. Original Net Animation, una nueva forma de hacer animación especialmente para Internet. Su duración es muy breve.

OVA. Abreviación de Original Video Animation o Only Video Available. Como su nombre lo indica, es un episodio o episodios de breve duración, a veces complementos de una serie larga, que no se transmiten por televisión. Su calidad es superior a la de un anime, por lo general.

Panchira. Término que sirve para describir el fetiche de los japoneses porque los personajes femeninos de anime y manga muestren "accidentalmente" sus bragas o ropa interior.

Romakone. Comedias románticas. Ejemplo: **Lovely Complex.**

S o Esu. También llamada Clase S, es un término que se aplica a la relación o lazos emocionales que surgen entre una joven y su superiora, que no raya en el lesbianismo o yuri, sino en la pura admiración.

Seinen. Historias dirigidas a un público masculino adulto, por tratar temas como la violencia, política y hasta sexo. Ejemplos: *Jo Jo Bizarre Adventures, Fist of the North Star*, entre otros.

Seiyuu. Significa "actor de voz" y son aquellos actores que prestan su voz a un personaje de anime. Su auge comenzó en los ochenta, cuando las revistas empezaron a incluir artículos dedicados a la carrera de seiyuus. Con la salida de **Macross**, surgió el boom definitivo.

Sentai. Género enfocado en un grupo de superhéroes, como *Cyborg 009*. Su origen data desde la Segunda Guerra Mundial, por ser el término empleado por el Servicio Aéreo del Ejército Imperial, y se refería a una unidad compuesta por dos o más escuadrones.

Shonen. Género dirigido a chicos entre los 14 y 18 años. Se caracteriza por sus grandes dosis de acción con toques de humor. Temas como la violencia y el sexo se mantienen muy aparte, a diferencia del seinen. Ejemplos: *One Piece, Bleach, Naruto,* entre otros.



Shotacon. Género que trata sobre las relaciones entre un hombre adulto y un niño. Son historias para mayores de edad y en algunos países están prohibidas.

Spokon. Género de historias deportivas. Ejemplo: *Supercampeones*, *Príncipe del tennis*.

Super Deformed. Estilo en el que un personaje es dibujado de menor tamaño, gordito, hasta parecer pequeño, para recalcar un momento cómico o bochornoso. También se les conoce como chibis, ya que es una forma de exagerar ternura.



Shojo. Género dirigido a chicas, de los más conocidos. Se centra en historias de amor, cuyas protagonistas son adolescentes cursando en secundaria, que pasarán diversas pruebas para consolidar su amor. Ejemplos: *Itazura na Kiss, Karekano, Bokura ga Ita*, etcétera.



Tankoubon. También llamado Tankobon, se refiere a la lectura que se divide en diferentes volúmenes para formar una sola serie. Su tamaño es más pequeño que los libros occidentales, y más del cómic norteamericano.

Tsundere. Término para describir el estereotipo de un personaje que es agresivo al principio y poco a poco va cambiando, hasta volverse amable y amoroso.

Wota. Fanático de las Idols, que se deriva de otaku, y que a su vez da origen al wotagei, consistente en realizar pasos, gritos, saltos y expresiones de afecto durante un concierto, e incluso en reuniones y convenciones.

Yandere. Contrario del tsundere, sirve para describir a un personaje que era gentil y que luego se vuelve violento. De ahí se deriva el Yangire, para aquellos personajes que tienen las características de un yandere, pero en realidad no lo es, y si se vuelve así, no tiene nada que ver con una relación amorosa.

Yaoi. Abreviatura de *yamanashi, ochinashi, iminashi*, que significa "sin clímax, sin resolución, sin sentido". Género que presenta historias de amor entre dos o más personajes masculinos, dirigido específicamente a mujeres. Los protagonistas desempeñan el siguiente rol: seme (el del papel activo en la relación, es rudo); y el uke (el del papel pasivo, de aspecto delicado).



Yonkoma. Formato para manga de cuatro paneles, ordenados de arriba abajo, utilizado por algunos mangakas. El ejemplo más conocido es *Azumanga Daoih*.

Yuri. Mangas y animes de corte erótico lésbico, derivado de *yurizouku*, que significa "la tribu del lirio". Como en el caso del yaoi, comenzó primero en doujinshis que presentaban versiones de personajes no homosexuales o lésbicos, pero en la actualidad son de los géneros más populares. Las protagonistas desempeñan el siguiente rol: Tachi (la de personalidad atrevida y dominante); y la neko (de personalidad pasiva, que por lo general es la sumisa y el interés amoroso de la otra).



149
200
CONEXION MANGA
CONEXION
MANGA


ZOO 150
CONEXIÓN
MANGA



EL ANIME EN MÉXICO

¡AH, QUÉ TIEMPOS, SEÑOR DON GOKU!

Por Lobo

Aunque el mayor boom del anime en nuestro país se dio en los noventa, lo cierto es que ha estado presente en las vidas de generaciones de mexicanos desde hace más de 39 años, influyendo de manera significativa parte de la cultura de nuestro país.

DÉCADAS 70 A 80

En los setenta, los primeros animes trasmitidos en nuestro país, como *Meteoro, Kimba, el león blanco, La princesa caballero* y *Astroboy*, resultaban muy atractivos, al presentar tramas llenas de acción y drama, a diferencia de los cómicos "cartoons" como *Bugs Bunny. El hombre par, Tritón, Capitán Centella* eran transmitidos tanto en el Canal 5 como en el desaparecido Canal 8, los cuales dedicaban barras completas de programación a las series niponas. Por su parte, el Canal 13 trataba de ganar público con animes como *Batalla de planetas* y *El halcón*.

A finales de los setenta, *Candy Candy, Heidi* y *Remi*, terminarían de colocar al anime en el gusto del público: las tres eran series llenas de dramatismo y con historias tan humanas que no sólo las veían los niños, sino hasta las amas de casa, quienes las preferían a las telenovelas. Sin duda, fue una buena década para el anime en México, pues pudo enganchar a una generación de niños que hoy son fans "veteranos" de la animación nipona.

DÉCADAS 80 A 90

Desde principios de los ochenta, el anime se hizo presente con series como *La abeja Maya* y *Marte, el niño biónico*, pero las series verdaderamente inolvidables fueron *La princesa de los mil años, Tom Sawyer, La familia Robinson, Gigi* y *Lalabell*, que se hicieron de gran cantidad de fans.

Por otro lado, *Mazinger Z, Voltron* y *Robotech* causarían revuelo al ser atacadas por grupos sociales, que las acusaban de ser series violentas y un mal ejemplo para los niños y adolescentes, los cuales, por su parte, comenzarían a protestar y exigir su derecho de ver lo que ellos quisieran. ¡Vientos huracanados! Aun así, la censura se sintió como nunca en la televisión de esta década, y por un tiempo los fans del anime tuvieron que conformarse con series como *José Miel, La ranita Demetan* y una que otra reposición de *Candy Candy*.

DE LOS 90 AL 2000

La llegada de los noventa dio nuevos bríos al anime en México, gracias a *Los Caballeros del Zodiaco* y *Sailor Moon*, los cuales causaron gran furor entre los fanáticos de las series japonesas. Después les seguirían *Las Guerreras Mágicas, Slam Dunk, Las aventuras de Fly* y *Slayers*, sin olvidar pequeñas joyas que pasaron rápidamente por televisión, como *Zenki, Detective Conan, Gulliver Boy* y *Doremi*.

Por esas fechas, y gracias a la globalización, ya no teníamos que conformarnos con ver anime en la televisión, sino que ya existía la opción vía Internet, gracias al fan sub. También es la época de las convenciones de cómics, en donde adquiríamos todo tipo de mercancías de nuestras series favoritas.

Ranma 1/2, Sakura Card Captor, Pokémon y, sobre todo, *Dragon Ball*, pusieron el sello de oro a la que podría considerarse la época dorada del anime en México, pues prácticamente todo el día podíamos ver anime tanto en televisión abierta como por cable e Internet.

2000 Y MÁS ALLA...

Con la llegada del nuevo siglo, el gusto por el anime no ha disminuido entre los akibakeis, ya que continuamente se transmiten tanto por televisión abierta como de paga animaciones como *InuYasha, Shaman King, Hellsing, Full Metal Alchemist, Naruto* y otros. Para finalizar, hay que decir que, si bien actualmente el anime ya no tiene la misma fuerza en televisión que en épocas anteriores, lo cierto es que, mientras existan fans de las series niponas, seguirán en el gusto de esta y las futuras generaciones de mexicanos.



S3R1ES DE ANIME EN TV

Por Mónica Uribe



UN RECORRIDO MUY ANIMADO

SUPERCAMPEONES

Su nombre original es *Kyaputan Tsubasa* y narra la historia de Oliver Atom (Tsubasa Ozora), un niño japonés apasionado del futbol y que persigue su sueño de jugar con el seleccionado japonés en el mundial. Junto a él, conocemos a muchos otros niños que comparten el sueño. El autor del manga es **Yoichi Takahashi**, la serie de anime tiene 128 capítulos, de la que surgirían *Captain Tsubasa J* (46 capítulos) y *Camino a 2002* (52 episodios), además de media docena de películas. Hemos visto todas las temporadas en México gracias a Televisa, y no hay duda de que veremos otra serie, ya que surgió otro manga, de 12 volúmenes: *Golden 23*.

SLAM DUNK

Hanamichi Sakuragi es un vándalo, un pandillero y un atrabancado que se ha redimido por su amor hacia Haruko, quien adora el basquetbol. Para impresionarla hace hasta lo imposible por meterse al equipo escolar, aprendiendo en el camino el valor de la disciplina y el trabajo en equipo. El manga es original de **Takehiko Inoue**, que fue publicado de 1990 a 1996 y compila 31 volúmenes, y está entre los 20 más exitosos de *Shounen Jump*. La serie de anime se transmitió en TV Tokyo de 1993 a 1996 con 101 episodios, que han sido transmitidos en América por Animax. En México, TV Azteca apenas nos puso una probadita.

TRIGUN

Vash the Stampede es un gatillero con una recompensa de 60 billones de dólares en su cabeza. En cualquier pueblo por el que pasa, el desastre lo acompaña y también lo siguen los cazadores de recompensas. Aunque la pregunta es: ¿Cómo un ser tan atolondrado y noble como Vash puede causar tanto desastre? *Trigun* es del mangaka **Yasuhiro Nightow**, la serie de TV consta de 26 capítulos y fue transmitida por TV Tokyo de abril a septiembre de 1998. En América se ha distribuido en DVD y se exhibió en cable por Cartoon Network.

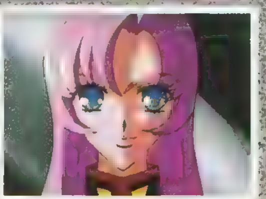
MIKAMI GHOST SWEEPER

Mikami es una cazafantasmas muy, muy materialista, extraordinariamente buena en lo que hace. Su staff está formado por Tadao Yokoshima, un estudiante de preparatoria que ella vilmente explota; y Okinu, una chica fantasma que trabajará unas cuantas décadas para pagar el resto de su transición. Juntos enfrentan una serie de enemigos de lo más extraños. El manga es de **Takashi Shiina** y tiene 39 volúmenes, la serie de anime posee 45 capítulos y pasó de abril de 1997 a marzo 1998 en TV Asahi, y 15 capítulos por Canal 5 en México.











LAS AVENTURAS DE FLY

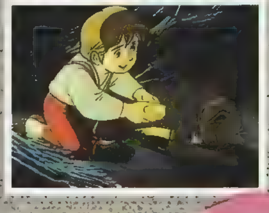
Una de las series animadas de la ultra popular franquicia japonesa de videojuegos, *Dragon Quest*, cuyo nombre original es *Dragon Quest: Dai no Daibouken*. El protagonista, Fly (Dai), es un niño normal que vive en una isla con su abuelo, hasta que una serie de eventos lo obligan a volverse un héroe y salvar al reino de Papunika y enamorarse de su princesa. En anime tiene 46 capítulos y se canceló abruptamente por causas de presupuesto. Pasó por TV Azteca completo. El manga consta de 37 volúmenes y salvo el final, el anime lo refleja fielmente.

CORRECTOR YUI

Es el año 2020 y las computadoras forman parte de las vidas de todas las personas, con excepción de Yui, quien está completamente negada. Un día, un accidente la hace entrar al mundo cibernético y es convertida en Corrector Yui, con ayuda de un software descargable se vuelve una Magical Girl, cuya misión es detener al malvado programador Grosser. Yui es un manga de **Kia Asamiya** y **Keiko Okamoto**, de 1994. El anime tiene 52 capítulos y duró de 1999 a 2000 por NHK. En México pasó por Cartoon Network.

HAMTARO

Una de las pocas series dirigidas a niños pequeños que han salido de Japón. *Hamtaro* narra las aventuras de un hámster, su pequeña dueña y sus amigas hamsters, quié viven grandes aventuras y descubren el mundo que les rodea. Está basada en una serie de libros de historias para niños pequeños de la autora **Ritsuko Kawai**, tiene 256 capítulos y tres especiales. En México se vio por canal 5 y Cartoon Network. *Hamtaro* se distinguió por gustarle no sólo a los niños muy pequeños, sino también a los más grandecitos.





KALEIDO STAR

Sora es una chica que desde niña ha querido pertenecer al Kaleido Stage, en donde se encuentran los mejores acróbatas del mundo. Viaja a Estados Unidos, donde tiene que empezar desde abajo en el escenario Kaleido y debe aprender todas las disciplinas si es que quiere contender contra Laila, la princesa del mismo. *Kaleido Star* es una serie de 51 capítulos, transmitidos de abril de 2003 a marzo de 2000 por TV Asahi, y en América por Cartoon Network. También se le encuentra en DVD.

SHOUJO KAKUMEI UTENA

Había una vez una pequeña princesa que lloraba por la muerte de sus padres, hasta que un príncipe la consoló, entonces la princesa decidió volverse ella misma en un valiente príncipe. Utena ha llegado a su adolescencia, ha entrado a la Academia Otori, y se encuentra con que ella debe contender para proteger a Anthi, la prometida de la rosa. Ahora, Utena tendrá que demostrar que se ha convertido en el príncipe que juró ser. Es un manga de **Chiho Saito**, con una serie de anime de 39 capítulos, que transmitió TV Tokyo de enero a diciembre de 1997, y en México por el canal de cable Univisión, aunque no completa.

POWERPUFF GIRLS Z

Las Powerpuff Girls en versión anime y en el subgénero Magical Girls. Para evitar un desastre ecológico, el científico Ken Kitazawa usa una variante de la sustancia X para destruir un glaciar, entonces tres chicas normales se ven bañadas por la fórmula y adquieren poderes, que usarán para proteger a Tokio. *Demashita! Powerpuff Girls Z* tiene 52 capítulos y fue transmitida por TV Tokyo de julio de 2006 a junio de 2007 y es transmitido por Cartoon Network. El manga salió en 2006 y sigue publicándose en la revista Ribon.

FAFNER

Tatsumiyajima es una isla donde no pasa nada y la vida de sus habitantes transcurre en el completo aburrimiento, pues aunque es el último bastión de la humanidad contra un enemigo que ya ha terminado con el resto de la Tierra, ellos han logrado mantenerse ocultos. Cuando son descubiertos inicia la ofensiva, y ahora los jóvenes de la isla deberán poner sus vidas en la línea, con ayuda del robot gigante *Fafner*. La serie tiene 24 capítulos y pasó de julio a diciembre de 2004 en TV Tokyo, y en junio de 2008 por Canal 22.

SÚPER CERDITA

Kassie es una niña común y corriente, que un día se encuentra un cerdito, al cual le hace unos cariñitos antes de entrar a la escuela. Más adelante, él mismo le dice que ha sido elegida para convertirse en la heroína que defenderá la Tierra, la poderosa y carismática *¡Súper Cerdita!* Y deberá reunir una cierta cantidad de perlas para que su deseo le sea concedido, el cual es... volverse una superheroína bella y glamorosa. Esta parodia fue muy exitosa, llegando a 51 capítulos y pasó por Fox Kids México.

REMI

Nobody's Boy: Remi es una historia que cuenta las desventuras de un niño de una aldea francesa que es vendido por su padrastro a un cirquero ambulante. Después de muchas tragedias descubre que fue robado de su familia cuando era bebé y decide buscarla. La serie está basada en el libro *Sans Famille*, de **Hector Malot**, y su novela acompañante, *En Famille*, fue adaptada al anime con el nombre *Peline*. *Remi* tiene 51 capítulos y pasó de 1977 a 1978 en Japón y en la década de los ochenta en México por Canal 5. También tiene una película de 1980.

CRAYON SHIN CHAN

Las aventuras de un niño pícaro y al mismo tiempo ingenuo en edad preescolar y sus aventuras con sus padres y compañeros de escuela. Esta serie hace uso de situaciones típicas de la familia japonesa y los medios, además de bromas de palabras muy acostumbradas por los japoneses. Es creación del mangaka **Yoshito Usui**, que inició en 1990 y continúa con 48 volúmenes acumulados ya. El anime tiene más de 630 capítulos y continúa. En muchos países ha sido considerada ofensiva por su irreverencia.



[STUDIO SUNRISE]

EL GRAN PODER DE UN MECHA

Por Mónica Uribe



Uno de los estudios más emblemáticos de la animación japonesa, cuyo nombre actual es Sunrise Inc. Aunque ha pasado por varios nombres, es una subsidiaria de Namco Bandai Holdings y fue fundada en 1970. Su sede está en la ciudad de Suginami, dentro de los suburbios de Tokio. Sunrise tiene una subsidiaria a su vez: Sunrise Music y Sunrise Interactive.

Su especialidad es el anime de robots gigantes y mecha. Sunrise tiene el honor de haber redefinido el concepto con *Mobile Suit Gundam*, la cual es una muy exitosa franquicia que sigue vigente en la actualidad. Es un estudio que ha recibido una gran cantidad de premios, habiendo recibido varias veces el Anime Grand Prix, que es el mayor premio a la industria por series como *Mobile Suit Gundam* (1979 y 1980), *Space Runaway Ideon* (1980) y *Crusher Joe* (1983). También por *Dirty Pair* (1985), *Future GXP Cyber Formula* (1991), *Mobile Suit Gundam SEED* (2002), *Mobile Suit Gundam SEED Destiny* (2004 y 2005) y *Code Geass Lelouch of the rebellion* (2006 y 2007).

Otros animes de renombre son: *Gundam, Armored Trooper Votoms, Vision of Escaflowne, Cowboy Bebop, Witch Hunter Robin, InuYasha, Yakitate!! Japan, Planetes, Keroro Gunso* y *Gintama*, entre otros.







THE ULTRAMAN

Año de estreno: 1979
Episodios: 50

La primera serie animada del ultra famoso personaje japonés, en la que se animan las aventuras del octavo *Ultraman*: *Ultraman Joe*. Se transmitió en Tokyo por Broadcasting System desde abril de 1979 a marzo de 1980, con 50 capítulos. En Estados Unidos se han compilado los cuatro primeros capítulos y los últimos cuatro para hacer dos películas.

SAMURAI WARRIORS

Año de estreno: 1988
Episodios: 39 y 11 episodios formato OVA

Cuando las fuerzas del inframundo se preparan para conquistar el mundo de los humanos, el rey infernal Talpa envía a sus más poderosos guerreros, que serán combatidos por cinco jóvenes elegidos por sus virtudes para portar las armas místicas y las armaduras sagradas. En su misión son asistidos por un enigmático monje y por una maestra. La serie fue transmitida de 1988 a 1989 por Nagoya Network y después se convirtió en una de las series adaptada al inglés de la manera más fidedigna. Numerosos canales la han pasado en Latinoamérica.

CITY HUNTER

Año de estreno: 1987
Episodios: Cuatro temporadas, una película, dos OVAS y tres especiales
Manga original: Tsukasa Hojo

Uno de los mangas más populares en Japón, que presentan al carismático Ryo Saeba, un detective dedicado a combatir a los criminales y a conquistar a cuanta mujer hermosa se le acerca. Junto a él está Kyori Nakamura, la hermanita de su fallecido socio, quien se hace cargo de que el negocio gane algo de dinero. De *City Hunter* existen cuatro series de anime: una de 1987-88, de 35 capítulos; otra de 87-88 de 51; una de 88-89 de 63, así como la de 89-90 de 13, y finalmente la del 1991 con 12 capítulos. El personaje es tan popular que hasta **Jackie Chan** lo ha interpretado en la película del mismo nombre.

MAI HIME

Año de estreno: 2004
Episodios: Dos temporadas y dos OVA´s
Manga original: Hajime Hayate (adaptación)

Mai Tokiha es una chica que ingresa, junto con su hermano, a una prestigiosa academia, donde se da cuenta de que es una de las HIME, guerreras elegidas con la capacidad de manejar protones que deben enfrentar a una siniestra organización. El problema es que si una HIME es derrotada, pierde a la persona más valiosa para ella. *Mai Hime* es una serie de anime que tiene 25 capítulos (26 en DVD) y se transmitió de septiembre de 2004 a marzo de 2005. Su éxito fue tal que tuvo un spin off: *My Otome*, de 26 capítulos del 2006, cuatro OVA´s y una precuela, además de una adaptación al manga.

SORCERER HUNTERS

Año de estreno: 1995
Episodios: 26 y dos OVA´s
Manga original: Satoru Akahori y Ray Omishi

Una historia llena de magia, chicas de voluptuosos cuerpos y que en realidad es una parodia de otras series de magia y hechicería, como *Slayers*. La historia se desarrolla en el continente Spooner, donde existen dos tipos de individuos: los hechiceros y los humanos comunes, que por lo general son víctimas de los primeros. Para evitarlo, existe el grupo de hechiceros, los *Sorcerer Hunters*, aunque la mayor parte de las veces causan más problemas que arreglarlos. Está basado en el manga de **Satoru Akahori**, compuesto por 13 volúmenes, y en cuanto al anime, salió en 1995, de 26 episodios y además tiene tres OVA´s.

[GAINAX]

EXPERIMENTACIÓN Y PASIÓN CUADRO A CUADRO

Por Ana Luisa Espinosa

A principios de los ochenta, un grupo de fanáticos se reunieron para crear un estudio, cada uno de ellos con un aprendizaje universitario sobre la animación y el dibujo. El grupo, con **Hideaki Anno** y **Yoshiyuki Sadamoto** como líderes visibles, mantenía un credo particular: trabajaban por amor al arte, poniendo en cada obra pasión y empeño dignos de un acto de amor constante al anime.

Tras un cuarto de siglo de existencia, Gainax no ha perdido esos valores que los identifican con el universo akiba-kei alrededor del mundo. Siempre abiertos con la opinión de los fans, su trabajo se caracteriza por historias novedosas, inteligentes, acompañadas de una animación que incluye elementos experimentales. Con todo esto, quienes alguna vez rindieron culto a la obra de **Miyazaki** (Anno considera al jefe de Ghibli su mentor), son honrados por legiones de fans alrededor del mundo.

Con ese cariño, además de series como *Evangelion* (su obra más importante) han entregado clásicos como:

DAICON III & IV

Año de estreno: 1981

Los primeros experimentos del estudio que, sin querer, se convirtieron en un clásico perdido de la animación japonesa, fueron cortos con poco más de cinco minutos de duración, mostrados en las ediciones tres y cuatro de la convención japonesa de ciencia ficción: *Daicon*. En ambas, una hermosa chica debe enfrentarse a un sinfín de criaturas salidas del cine, el manga, la televisión y el mundo cómic, es decir, tendremos cameos de *Godzilla, Darth Vader, Ultraman, Superman* y hasta del *Hombre Araña*. Debido a derechos de autor, difícilmente pueden ser conseguidos en DVD, mas el Internet es grandioso y permite encontrar este tipo de milagros.

GUNBUSTER! (1988)

Año de estreno: 1988

Episodios: Seis en formato OVAS y una secuela de seis

Noriko es una adolescente problemática. Es algo tonta, un poco torpe, pero tiene un buen corazón y se esfuerza por mejorar. Su padre es una leyenda del combate espacial, pero en ella sería un milagro tener la mitad de habilidades. Con la Tierra enfrentando enemigos alienígenas de alto poder, se ha creado un arma gigantesca: *el Gunbsuter.* Un mecha que requiere de dos pilotos entrenados estrictamente. Noriko es parte de una escuela de adiestramiento, y sólo de ella depende convertirse en una de las encargadas de tan importante misión. Este OVA fue la primera experiencia de Hideaki Anno en la dirección y se aprecian elementos que, posteriormente, dejarían huella (como ciertos toques de fan service).

NADIA: THE SECRET OF BLUE WATER

Año de estreno: 1990

Episodios: 39 y una película

Jean es un joven genio de la aeronáutica. *Nadia* es una hermosa morena con habilidades acrobáticas, un leoncito como mascota y una misteriosa piedra azul. Su mundo: la Francia de 1889, está sufriendo ataques en altamar de misteriosas criaturas marinas que le arrebataron la vida al padre de nuestro héroe. Con muchos acertijos por resolver, un humor muy especial y referencias tanto a la literatura como a la historia, los protagonistas se embarcan en una aventura que los lleva a un aprendizaje. No sólo del mundo marino y la gente que les rodea (leyendas como: *el Capitán Nemo* o *la Atlántida* son parte importante de la historia), sino de sus límites y valor como seres humanos.

KARE KANO

Año de estreno: 1998

Episodios: 26

Manga original: Masami Tsuda

Miyazawa es una chica brillante. No sólo es una excepcional estudiante, también una de las más populares. Su vida está destinada a estar siempre en los primeros lugares, hasta que llega a su vida Arima, un muchacho lindo, con el cual compite al principio, para después llevar ese enfrentamiento a una relación amorosa. Mientras el manga original se enfoca en la belleza de la relación de pareja, la serie hace una fuerte introspección a la psicología de los protagonistas (sello personal de Hideaki Anno). Así conocemos cómo se transforma su carácter conforme se conocen mutuamente.

FLCL

Año de estreno: 2000

Episodios: Seis formato OVA

Naota es, prácticamente, el muchacho perfecto. Su vida se basa en ser un estudiante sobresaliente y aparentar madurez, soñando con ser en el futuro como su hermano, jugador de béisbol en los Estados Unidos. Su vida cambia cuando Haruko, una investigadora de eventos extraterrestres, lo golpea en la cabeza con una guitarra. Si añadimos que a partir de este momento surgen seres mecánicos de la cabeza adolorida de Naota, tenemos una historia de locura. Acompañados por Mamimi, una adolescente rebelde y depresiva, crean juntos una de las series más extrañas y apasionantes de los últimos años.





[GONZO]

LOS RUFIANES DEL ANIME

Por Alecs Vargas

Estudio fundado en 1992 con el nombre de Gonzo Inc, con el paso de los años su nombre oficial ha cambiado en diversas ocasiones, debido a que se ha fusionado con otras compañías y a diversas crisis económicas, pero popularmente se le sigue conociendo como Estudio Gonzo.

Gonzo sigue enfocándose en la creación de series animadas, principalmente con temáticas oscuras, siempre innovando y arriesgándose con nuevas técnicas de animación. A pesar de su corta experiencia, el estudio ya cuenta con estilo propio y bien marcado. Su creación se le atribuye a **Shouji Murahma**, quién autodenominaba a su equipo de trabajo como unos auténticos rufianes, por lo cual Gonzo (matón en italiano) fue el nombre que eligió para el estudio.

En cuanto a series animadas de este maravillo estudio, se encuentran: *Vandread* (2000), *Kiddy Grade* (2002), *Peacemaker Kurogane* y *Last Exile* (2003); *Solty Rei* (2005), *Red Garden* (2006), *Dragonaut-the Resonance* y *Seto no Hanayone* (2007). A últimas fechas nos han sorprendido con animes muy variados, como *Rosario to Vampire*, *Special A*, y para el 2009 tendremos una de las animaciones más esperadas: *Shangri-La*.





OBRAS REPRESENTATIVAS

SAMURAI 7
Año de estreno: 2004
Episodios: 26
Anime inspirado en la película del gran **Akira Kurosawa**, de 1954, en la que siete samuráis serán la salvación y esperanza de una aldea. Varios bandidos atacan la aldea de Kanna y de forma violenta controlan a los pocos hombres del pueblo que intentan defenderla. De forma cobarde se apoderan de la cosecha, de sus pertenencias y hasta de las mujeres. El anciano y dirigente de la aldea decide emprender un viaje para encontrar ayuda y regresa con siete samuráis que les enseñarán a defenderse.

BOKURANO
Año de estreno: 2007
Episodios: 24
Manga original: Mohiro Kitoh
Anime que sale de lo convencional, llevando el género de mechas a otro nivel, mucho más serio y con una propuesta inteligente. Todo comienza cuando 15 niños inscritos en un campamento, y por azares del destino, son engañados por un tal doctor Kokopelli, quien los induce a participar en un aparente videojuego. Como es de esperarse, estos niños se verán entre la vida y la muerte, cuando son obligados a conducir un mecha de pelea, por lo que cada uno tendrá que tomar la decisión de luchar para salvar al mundo que conocen. Sea su pelea una victoria o una derrota, los 15 niños de cualquier forma morirán.

WITHCBLADE
Año de estreno: 2006
Episodios: 24
Basado en el cómic de la editorial Top Cow Comics del mismo nombre, Gonzo reinterpreta el universo del arma más letal del universo, que sólo puede ser poseída por una mujer. Ubicándonos en un futuro Japón, el anime se toma varias libertades, pero mantiene los puntos atractivos del cómic original: fan service, violencia, misterio y mucha acción. Masane Amaha, nuestra sexy protagonista, tendrá que controlar el arma más poderosa del universo y luchar en contra de una gran compañía, todo con la finalidad de proteger a su hija.

KAZE NO STIGMA
Año de estreno: 2007
Episodios: 24
Anime cuya historia comienza con un derrotado Kazuma Yagami, que es expulsado de su casa y de su familia, a causa de haber perdido una pelea en contra de su prima Ayano.

Al ganador de este duelo se le da el derecho de portar la espada sagrada de la familia, Enraiha. Cuatro años más tarde, Kazuma regresa a su casa como todo un talentoso gran maestro del fu-jutsu, con el único objetivo de recuperar su honor y su derecho de portar la legendaria arma.

ROSARIO TO VAMPIRE
Año de estreno: 2008
Episodios: Dos temporadas
Manga original: Akihisa Ikeda
Anime de género harem, comienza con las desventuras del joven quinceañero Aono Tsukune, quien no aprueba el año escolar. Un extraño sobre le da la oportunidad de ingresar a otro instituto, pero al llegar a esta nueva escuela, y después de lograr hacer una nueva amiga, Akashiya Moka, descubre que está en realidad un colegio para criaturas sobrenaturales. La linda Akashiya es en realidad un vampiro con doble personalidad, así que Aono ha decidido que no tiene nada que perder y se aventurará en esta extraña aventura.



ORIGINALES DE HUESOS COLORADO

Por Alejandra Rivera Ríos



Por Alejandra Rivera Ríos

Bones es un estudio de animación joven que apuesta por guiones y adaptaciones originales, dirigido por **Masahiko Minami** y fundado en 1998 por antiguos colaboradores de Sunrise. En un principio, Bones dependía de esta empresa, auxiliando en las películas de *Escaflowne* y *Cowboy Bepop*, pero poco a poco se fue independizando.

RahXephon fue la primera historia original que animaron, demostrando su capacidad para producir obras inéditas de alta calidad. Entre sus primeros trabajos se encuentran *Angelic Layer* y *Karakuri Kiden Hiw Senki*. En el 2001 llegó su gran oportunidad al animar *Full Metal Alchemist*, la obra maestra de Arakawa, con lo cual dicho estudio consiguió una fuerte proyección internacional, a la altura de gigantes como Gainax. Su siguiente éxito fue *Ouran High Host Club*.

A pesar de no contar con buenos recursos económicos, su esfuerzo por producir historias con muy buena animación, contenido fresco y toque personal, rindió frutos. Esta compañía se caracteriza por defender la diversidad y la apertura mental, por eso se arriesgan a producir toda clase de series para ofrecer novedosas propuestas que siempre mantengan en suspenso a los akiba-keis. Actualmente, Bones produjo *Soul Eater* y *Nij Mens no Musume*.

OBRAS EMBLEMÁTICAS

KIDOU TENSHI AANGELIC LAYER

Año de estreno: 2001
Episodios: 26
Manga original: CLAMP

Animada en el 2001 con un total de 26 capítulos, relata la historia de un popular juego llamado *Angelic Layer*, en el cual Misaki, una niña de sólo 12 años, pelea empleando un ángel como muñeca-robot que se mueve a voluntad de su propietaria. El hecho de que unas mangakas con tanto renombre, como es el caso del afamado equipo **CLAMP**, confiaran en este estudio, fue garantía de calidad, y el resultado no se hizo esperar, sobre todo durante las bien logradas escenas de combate.

SCRAPPED PRINCESS (LA PRINCESA ABANDONADA)

Año de estreno: 2003
Episodios: 24
Manga original: Ichiro Sakaki y Go Yabuki

Fue realizada en el 2003 y le dio una fuerte presencia a Bones por su impecable animación y por el aún más importante logro de haber desarrollado una excelente obra original. Pacífica nació en cuna real bajo la letal profecía de traer consigo la destrucción del mundo a los 16 años, por lo cual se decidió matarla cuando era sólo un bebé. Sin embargo, fue salvada y criada por una humilde familia, y ahora que el tiempo ha transcurrido, lucha en un mundo mágico por no ser descubierta ni asesinada.

DARKER THAN BLACK

Año de estreno: 2007
Episodios: 26 y un capítulo especial

Es una magnífica serie estrenada en 2007, con un total de 26 episodios, que nos sitúa en un Tokio que ha perdido su paraíso al ser invadido por la inexplorada Puerta del Infierno, donde las personas con poderes sobrenaturales (Dolls y Contratistas) tienen como objetivo matar personas. Por eso, la información acerca de ellos es muy valiosa y constantemente se desatan batallas para obtenerla. Esta oscura serie es mucho más madura y adulta, comparada con las que Bones había animando con anterioridad, caracterizada por una gran calidad técnica y una muy buena historia.

WOLF'S RAIN

Año de estreno: 2004
Episodios: 26 y un OVA
Manga original: Keiko Nobumoto

Producida en el 2004 bajo el cobijo de su autor, **Keiko Nobumoto**, quien decidió apostar por ellos, a pesar de que Bones no contaba con mucho presupuesto, el resultado fue una obra de gran fidelidad y un éxito que le otorgó aún más difusión al joven estudio. Es una apocalíptica historia en la que los lobos son seres legendarios y espirituales, ocultos entre los humanos, que junto con una Chica Flor, están destinados a restablecer el cielo para brindarle una esperanza a la humanidad en medio del caos.

TENPOU IBUN AYAKASHI AYASHI

Año de estreno: 2007
Episodios: 25 y un OVA

Estrenado en el 2007 con un total de 25 episodios, es una serie sobre samuráis repleta de aventuras, magia y seres sobrenaturales que nos ambienta en el Japón feudal, el cual es asaltado constantemente por unas bestias llamadas Yoi. Ryuudou Yukiatsu, un trotamundos que trabaja en un baño público, tiene el poder del Ayagami para hallar las palabras detrás de las cosas y así enfrentar a los Yoi, por lo cual es perseguido y su misión no es nada sencilla. Esta es la apuesta de Bones por una serie más divertida y relajada en comparación con las que nos ha acostumbrado.





ENTRE LA MAGIA Y LA ORIGINALIDAD

Por Adalisa Zárate

Estudio Pierrot fue fundado en 1979, por un grupo de extrabajadores del famoso estudio Tatsunoko, y rápidamente se ganó un lugar entre los estudios legendarios de anime en Japón gracias a que muchas de las series que animaron se volvieron favoritas entre el público tanto en su país como en el extranjero.

Tras su primera serie, *Los maravillosos viajes de Niels Holgersen*, Pierrot comenzó a diversificarse, adaptando mangas de diferentes géneros, además de crear series propias. De éstas últimas, las más conocidas fueron la serie de Princesas Mágicas encabezadas por *Magical Emi*, que en gran parte se volvieron la única competencia contra Toei en el mismo género. En el caso de las series adaptadas de manga, ha tenido la visión para elegir títulos antes de que se vuelvan grandes franquicias, como *Naruto*, *Bleach*, *Yu Yu Hakusho* y *Gensomaden Saiyuki*.



Una de las marcas más notorias de Pierrot es el cuidado que se le da al diseño de personajes, respetando a niveles asombrosos el trabajo original y dándole a cada serie su propia identidad (nadie diría que *GTO* se parece a *Naruto* por ejemplo). Por eso justamente han logrado mantenerse vigentes en el gusto del público de todas las edades.





LUM- URUSEI YATSURA (1981-1986)
Año de estreno: 1981
Episodios: 195, OVAS y películas
Manga original: Rumiko Takahashi
Basada en la obra de **Rumiko Takahashi** del mismo nombre, es considerado un clásico de la animación en gran parte por haber llegado a 195 episodios, 11 OVAS´s y seis películas, incluyendo una dirigida por **Mamoru Oshii**, que además dirigió parte de la serie original. La historia de Lum, comprometida por accidente con Ataru Moroboshi, el peor ser humano de la Tierra, tuvo muchos cambios del anime al manga, por lo que podrían considerarse dos productos diferentes, pues entre otras cosas presentaron a personajes mucho antes que en el manga debido a su popularidad con los lectores.

KIMAGURE ORANGE ROAD
Año de estreno: 1987
Episodios: 48, OVA´s y películas
Manga original: Izumi Matsumoto
Basada en el manga de **Izumi Matsumoto**, para muchos fans de la vieja generación era el epítome del anime de la década de los ochentas. Presentando lo que podría ser el típico triángulo amoroso entre dos grandes amigas y un solo chico algo indeciso, con el pequeño agregado de que el chico en cuestión tenía poderes psíquicos, *KOR* mantuvo el interés de los televidentes por 48 episodios, ocho OVA´s y dos películas animadas. Entre el equipo de animadores estaban **Osamu Kobayashi** como director y **Akemi Takada** como diseñadora de personajes.

MAHO NO STAGE FANCY LALA (ABRIL 1998-SEPTIEMBRE 1998)
Año de estreno: 1998
Episodios: 26
Una más de las famosas princesas mágicas de Pierrot tuvo la mala suerte de debutar cuando *Card Captor Sakura* dominaba el mercado, pero aun así es un buen ejemplo del trabajo del estudio, pues la historia seguía las bases sentadas por *Creamy Mami*. Miho, una chica de nueve años, obtiene el poder de volverse una adolescente llamada Lala que se convierte en una cantante famosa, al mismo tiempo que Miho intenta mantener una vida normal. La serie duró 26 episodios, que más tarde fueron adaptados a formato manga.

BLUE DRAGON
Año de estreno: 2007
Episodios: Dos temporadas
Se trata de la adaptación del popular videojuego del mismo nombre, que entre sus características cuenta con el diseño de personajes original de, ni más ni menos, el señor dragón, **Akira Toriyama**. Su primera temporada está compuesta por 51 episodios, y la segunda, *Tenkai no Shichi Ryu*, igual. La historia se enfoca en Jiro, un muchacho que, junto con su amiga Kluke, intenta defender su aldea de un enemigo desconocido, y de paso descubre que posee una Sombra (la cual obtiene gracias a un poder interno), muy poderosa, *el Blue Dragon*. A ellos se une la hermosa guerrera Zola.

GENSOMADEN SAIYUKI
Año de estreno: 2000
Episodios: Tres temporadas
Manga original: Kazuya Minekura
Las tres series basadas en los dos mangas de **Kazuya Minekura** fueron una curiosa marca a principios de la década para el estudio Pierrot, pues el manga se volvió muy popular y por tanto, el anime –que encima adaptaba varios episodios de la prequela, *Saiyuki Gaiden* y respetaba los diseños de la autora- fue muy bien recibido tanto en su país de origen como en su versión importada por ADVision, que juntaba los 50 episodios, seguida por *Reload* y *Gunlock* -de Geneon- de 25 y 26 episodios, respectivamente; además, de contar con una película.



[PRODUCCIÓN IG. INC]

POR SIEMPRE FELICES

Por JRR Yoda

¿Quién no conoce al estudio de animación que nos ha traído obras clásicas como *Blood the Last Vampire*, *Evangelion Death and Rebirth*, toda la saga de *Ghost in the Shell*, o videojuegos como *Megamann X4*? Por supuesto, nos referimos a Production I.G, Inc., un estudio japonés de animación, fundado el 15 de diciembre 1987, por los visionarios **Mitsuhisa Ishikawa** y **Takayuki Goto**. Tiene dos divisiones más de animadores: Xebec y Bee Train.

Inició llamándose IG Tatsunoko Limited y estaba conformado por el antiguo equipo de trabajo de Tatsunoko Productions, creadores de *Zillion*, cuyo productor, Mitsuhisa Ishikawa, fundó la empresa para que este excelente equipo no se separa. La "I.G" viene de las iniciales de Ishikaga y Goto. Siempre tuvieron unos trabajos importantes entre manos, comenzando su carrera de éxito con *Patlabor*. Después de la creación de *Patlabor 2*, en 1993, la compañía cambió de nombre de IG Tatsunoko a Production I.G.

Posteriormente, en 1998 agregaron un "INC". Siguiendo con esto, combinó el "ING" por la adición de la productora fundada por el mismo Mitsuhisa Ishikawa, en 2000. El I.G se sigue manteniendo, aunque ahora por el significado de las palabras: Itsumo (siempre) y Genki (feliz).

OBRAS CARACTERÍSTICAS

CYBER TEAM IN AKIHABARA

Año de estreno: 1998
Episodios: 26 y una película

En el año 2010, en Tokio, la demanda de mascotas virtuales es enorme, debido a que sacaron una muy curiosa llamada PataPi, una clase de robot al que uno cría y le aumenta partes, que se venden en las tiendas, para hacerlos más inteligentes, entre otras cosas. Algo así como un tamagochi, pero en vivo.

Hanakoganei recibe uno de su príncipe de los sueños y lo llama Densuke. Pero no es un PataPi común y corriente, pues cuando Densuke se transforma en robot de batalla, adquiere un gran poder, y a este estado se lo conoce como "Diva". Hibari conocerá a más chicas que poseen PataPis que también se transforman en Divas, Suzume y Tsugumi, y así forman el Cyber Team in Akihabara.

PATLABOR

Año de estreno: 1989
Episodios: 47 y dos OVA's

A principios de los años ochenta (un universo alterno para no quemarnos) se han fabricado mechas, que han recibido el nombre genérico de Labors, destinados a trabajos civiles como la construcción y destrucción de edificios. La creciente demanda de estos Labors condujo a la necesidad de crear unidades de policía especializadas y hasta Labors que pudieran ser utilizados para controlar a los otros. Así nació la *Policía Móvil Patlabor*. La historia se centra en la segunda patrulla de la Segunda División de Vehículos Especiales de la Policía de Tokio y sus curiosas aventuras.

THE SKY CRAWLERS

Año de estreno: 2008
Duración: 121 minutos

Vivir al día, así es como viven los "Kildren", unos jóvenes que jamás envejecen, pero extrañamente siempre están propensos a morir de un momento a otro, pues están obligados a participar en un exótico juego de los adultos llamado "guerra de entretenimiento", dirigido por las gentes más importantes del planeta. Con **Mamoru Oshii** como director, es un anime que no debemos perdernos.

VIDEO GIRL AI

Año de estreno: 1992
Episodios: Seis en formato OVA
Manga original: Masakazu Katsura

Yota Moteuchi, un chico bastante tímido, está enamorado de su amiga Moemi, una hermosa chica modelo. Pero ella, a su vez, está enamorada de Niimai, amigo en común de ambos. Se crea un triángulo amoroso del que resultarán penas, angustias y dolor, pues el secreto de Moemi es descubierto y es rechazada por Niimai, dejando a los tres muy heridos. Después de este acontecimiento, Yota se encuentra con la tienda de videos GOKURAKU, gracias a su corazón puro. El dependiente le da uno de los videos para olvidar sus penas y cuando lo reproduce en su casa, una chica sale de la pantalla. Su nombre es Ai Amano, y es una Video Girl, cuyo trabajo es ayudar y hacer sentir mejor al joven.

GOLDEN BOY

Año de estreno: 1995
Episodios: Seis en formato OVA
Manga original: Tatsuya Egawa

El joven Kintaro pasa por muchísimos trabajos, pero lo que hace especial a este joven es el hecho de que en cada uno se ve relacionado de alguna manera con una escultural chica (no pasa en la vida real, chicos, no sueñen). La serie tiene una gran cantidad de contenido erótico, más por las fantasías de Kintaro que lo que en realidad pasa. Lo malo es que, como se involucra demasiado con las jefas, empleadas o compañeras, el pobre Kintaro acaba siempre despedido, aunque hay algún incidente en el que demuestra lo que vale, además, en todos los casos (cosa curiosa y fantasiosa), la chica de turno se enamora y a veces el amor es tan grande que va tras él.

[J.C. STAFF]

ASESINOS, MAGOS Y PRINCESAS



De la fundación y el nacimiento de este estudio no se sabe mucho, pues sus directivos lo quieren mantener todo como un misterio, lo cual le da un toque de misticismo extra a esta compañía. J.C. Staff fue fundado en enero de 1986, por **Mazakazu Watanabe**. Tomozi Matzakura, por otro lado, se encarga de ser el director ejecutivo y jefe de producción, para que finalmente **Katsutoshi Miyata** y **Tomoyuki Abe** se encarguen de ser Presidente y CEO, respectivamente.

Su incursión en el mundo de la animación se dio con la OVA de tres episodios *Sengoku Kidan Y t den*, un año más tarde de su fundación, con la cual se ganaron mucho público y también un nombre entre los estudios más importantes en el ámbito nacional (Japón, obviamente). En la actualidad, cuenta con un capital ascendente de 50 millones de yenes, una cantidad de personal que va en aumento contando con 120 empleados, y negocios cerrados con empresas como Bandai Visual y Universal Entretainment GENEON, entre muchas otras.

OBRAS REPRESENTATIVAS

AZUMANGA DAOIH

Año de estreno: 2002
Episodios: 26 y un ONA
Manga original: Kiyohiko Azuma

Esta serie se basa principalmente en cuestiones de situación cotidiana, en las seis chicas que dentro de su escuela y fuera de ella, se van convirtiendo en las mejores amigas, sobre todo porque una es más rara que la otra. Entre ellas está Chiyo, una niña de 10 años, una genio sólo para sus materias escolares; Osaka, una chica con ideas muy torcidas; Sakaki, una niña tímida obsesionada con gatos; Tomo, básicamente una tonta; Yomi, la de extrema paciencia; y Kagura, una chica a la que le interesan sólo los deportes.

MABURAHO

Año de estreno: 2003
Episodios: 24
Historia original: Toshihiko Tsukiji

Kazuki Shikimori es un chico de 17 años que estudia en la academia Aoi de magos de elite. Cada mago tiene un límite para hacer hechizos, pues si lo sobrepasa se volverá polvo, pero el límite de este chico es muy bajo. Sin embargo, un día tres chicas se acercan a él extrañamente, no buscando una relación, sino sus genes, pues se dice que desciende de la familia más poderosa de magos, mas aún no lo desarrolla. Para ayudar a las chicas, está a punto de realizar su último hechizo antes del polvoriento destino.

YOTODEN

Año de estreno: 1987
Episodios: Tres en formato OVA y una película
Historia original: Takeshi Narumi

Yotoden está basado en la leyenda de las espadas encantadas. Oda Nobunaga es un caudillo demoniaco que destruye y asesina todo a su paso, y para detenerlo una leyenda cuenta que tres armas místicas de distintos clanes de ninjas acabarán con su campaña maldita. La historia sigue a un joven aprendiz de Ninja, de nombre Kasumi no Ayanosuke, quien ha logrado sobrevivir al embate del demonio en su aldea y ahora busca incansablemente las armas para eliminar a su enemigo.

GUNPARADE MARCH

Año de estreno: 2003
Episodios: 12

Anime que entremezcla la acción de una buena serie de mechas, con un romance inolvidable e intenso. En un mundo alterno, la Segunda Guerra Mundial acaba, no por la caída de las bombas atómicas, sino por la llegada de una raza alienígena, que de inmediato inicia su conquista. Cincuenta y cuatro años después, la humanidad sigue combatiéndolos con los HWTS, y, como hace falta ayuda, el gobierno decide que los estudiantes se encarguen de pilotarlos, entre los que se encuentran el batallón 5121, en el que surgirá un bello amor entre Mai Shibamura y Atsushi Hayami.

AI YORI AOSHI

Año de estreno: 2002
Episodios: Dos temporadas
Manga original: Kou Fimizuki

Una serie que se caracteriza por la belleza de su protagonista, Aoi Sakuraba, la hija del dueño de una tienda departamental dedicada a los kimonos. Ella es delicada, muy educada y linda, y está en la búsqueda de aquél a quien la comprometieron desde niña, el joven Kaoru Hanabishi. Por su parte, la vida de este joven no ha sido sencilla, ha tenido que vivir día a día desde la muerte de su madre, a pesar de que es el heredero de un importante industrial. Él no se acuerda para nada de su supuesta prometida, quien llegará a su vida para demostrarle que no todo es malo en esta vida.



[STUDIO DEEN]

MÁS PODEROS QUE UN MECHA

Por Ana Luisa Espinosa

Si les suenan nombres tan reconocidos como *Rurouni Kenshin*, *Fate Stay Knight*, *Vampire Knight*, entre otras del mismo calibre, entonces sabrán que el estudio que estuvo detrás de ellos es Deen (algunas veces mal escrito Dean), que a pulso ha logrado colocarse como uno de los grandes en la industria de la animación japonesa.

En su historia, es curioso descubrir que nació de la sombra de otro estudio que no necesita presentación: Sunrise. Aquello ocurrió en el año 1975 y varias animaciones del primero, como *Cowboy Bebop*, se desarrollaron gracias a su asistencia. Desde entonces, sus trabajos han ido de una chica demonio que te concede deseos; la vida en un colegio católico; las aventuras de dos hermosas policías, pasando por todos los géneros, incluyendo el yuri, con *Simoun*, y el yaoi, con *Junjou Romantica*. Por otra parte, se han encargado de colaborar con otros estudios para realizar trabajos como Eureka Seven, R.O.D, entre otras más.

OBRAS EMBLEMÁTICAS

THE MYTHICAL DETECTIVE LOKI RAGNAROK

Año de estreno: 2003
Episodios: 26
Manga original: Sakura Kinoshita

Su historia retoma varios elementos de la mitología nórdica, comenzando con el protagonista, Loki, el conocido dios de las travesuras y a veces del caos. Por una extraña razón, o una mala broma, es exiliado al mundo de los humanos y en forma de niño, así que para volver, tiene que recolectar las auras malignas que buscan apoderarse de los corazones de los humanos. Para lograrlo, abre una agencia de detectives, en la que es auxiliado por la joven Mayura Daidouji, amante de los misterios y que no tiene idea que está tratando con un dios y que, además, es todo un mujeriego.

SHINING TEAR X WIND

Año de estreno: 2007
Episodios: 13

Su origen reside de la conjunción de dos videojuegos para el Playstation 2, *Shining Tears* y *Shining Winds*, producidos por Sega. Un grupo de estudiantes del colegio Saint Luminous se dedican a investigar las extrañas desapariciones del pueblo Tatsumi. Al mismo tiempo, otro estudiante está buscando el libro "End Earth" (Tierra Fin), y desaparece también. Así, Souma, un atlético joven, junto con su amiga Kureha, de la que está enamorado, terminan transportándose al mundo End Earth, después de que Mao, alguien de este mundo, entra al suyo para buscar a su amigo Zero. Junto con la pareja, otros amigos suyos son transportados, entre ellos el verdadero amor de Kureha.

SHONEN ONMYOUJI

Año de estreno: 2006
Episodios: 26
Historia original: Mitsuru Yuki

Se desarrolla en la Era Heian y su protagonista es Abe no Mashiro, cuya vida no ha sido nada sencilla. Es nieto del gran onmyoji (especialista en magia y adivinación), Abe no Seimei, y se suponía que algún día lo sucedería, por eso le pasa todas sus enseñanzas. Sin embargo, Masahiro ha perdido su sexto sentido y no puede ver espíritus, por lo que se siente algo amargado, además de que no le agrada para nada estar bajo la sombra de su abuelo. Esto cambia cuando se encuentra con Guren, uno de los 12 shikigamis que han jurado lealtad a Seimei. Su forma es la de un tipo zorro, que en ocasiones toma la forma de un atractivo pelirrojo. Juntos tendrán que proteger a Japón de varios demonios provenientes de China, así como a la princesa Akiko.

WEIB KREUZ

Año de estreno: 1998
Episodios: Dos temporadas y un OVA
Creador original: Kenichi Kanemaki

Una de las primeras series con puros chicos guapos que se volvió de las favoritas de nuestro público femenino. Su origen proviene de una serie de novelas ligeras y de ahí se han creado varios mangas y, por supuesto, el anime. La historia se centra en un grupo de asesinos que para cubrir su identidad, atienden una florería llamada "La casa de los gatitos". Su nombre clave es Weib (blanco en alemán), y están bajo las órdenes de la organización secreta Kritiker. Sus integrantes son: Aya Fujimiya, Omi Tsukiyono, Ken Hidaka y Yoki Kudou, cada uno con una historia que contar.

JUNJO ROMÁNTICA

Año de estreno: 2008
Episodios: Dos temporadas
Manga original: Shungiku Nakamura

A diferencia de otras historias enfocadas en una sola pareja shonen-ai, en este caso tenemos dos más, si bien los protagonistas son Misaki Takahashi y Akihiro Usami. El primero es un joven de 18 años que sueña con ingresar a la Universidad Mitsuhashi porque su hermano mayor, Takahiro, no pudo hacerlo porque tuvo que cuidarlo siendo niño al morir sus padres (de lo que Misaki se siente culpable). Para lograrlo, Usami, mejor conocido como Usagi, que se dedica a escribir cuentos eróticos para jóvenes, se vuelve su tutor. Poco a poco, profundos sentimientos surgirán entre ellos.

[ESTUDIO MADHOUSE]

CASA DE SUEÑOS Y PESADILLAS

Por Lalaz



Pocos estudios como Madhouse se pueden dar el gusto de presumir el animar historias tan radicalmente opuestas como *Card Captor Sakura*, *Ninja Scroll* y *Boggie Pop Phantom*, e imprimir en todas una excelente calidad de animación. Fue fundado a principios de los setenta por **Masao Maruyama, Yoshiaki Kawajiri** y **Osamu Desaki**, –todos ex trabajadores del estudio de animación Mushi Pro–, siendo su primer trabajo *Ace wo Nerea!* anime ya clásico sobre la vida y amoríos de una tenista.

Desde entonces, Mad House ha cultivado grandes éxitos al relacionarse con afamados directores como **Satoshi Kon** (*Perfect Blue*, *Paprika*) y mangakas como las **CLAMP**, de cuya alianza han surgido animes como *Chobits*, *Tokyo Babylon* y *X*. Tampoco podemos olvidar animes clásicos como *Vampire Hunter D* y películas como *Metrópolis*.

En el nuevo milenio, series como *Death Note*, *Trinity Blood* y *Nana* nos demuestran que MadHouse no sólo es un estudio que se mantiene vigente, sino que siempre está en la vanguardia en cuanto al gusto del público se refiere.

OBRAS REPRESENTATIVAS

DEVIL HUNTER YOHKO
Año de estreno: 1990
Episodios: Seis OVA´s
Todo lo que Yohko Mono deseaba era encontrar al chico ideal y entregarse a él como su primer amor, pero al descubrir que es la sucesora 108 de una legendaria Cazademonios, no sólo deberá enfrentarse a seres infernales, sino cuidar su "castidad" a toda costa para poder ser "Yohko, la cazademonios". Divertido y con ligeros toques ecchi (sin caer en lo porno), este anime sería el precursor indirecto de muchos animes hentai que mezclan bellas jovencitas guerreras y perversos demonios.

NINJA SCROLL
Año de estreno: 1993
Episodios: Una película y una serie de 13 del 2003
Violenta historia de ninjas y samuráis, teniendo como "héroe" al samurái vagabundo Jubei, quien deberá unir fuerzas con la ninja Kagero para acabar con el temible "Shogun de las tinieblas". Lo bello de la animación, el complejo desarrollo de la trama y los personajes hacen de esta película, dirigida por **Yoshiaki Kawajiri** (*Vampire Hunter D*), uno de los mayores logros de Mad House, que incluso ganó el premio Citizen en el Festival de Cine "Yubari International Adventure Fantastic" de 1993.

DIGI CHARAT
Año de estreno: 1999
Episodios: Tres temporadas y diversos especiales
La princesa-gato-extraterrestre Dejiko, junto con su amiga Puchiko, viaja a la Tierra con la ilusión de convertirse en una gran Idol, pero terminará como vendedora en una tienda de Akihabara, y eterna rival de la popular Rabi-en-Rose. Una trama ridícula, personajes excéntricos y un velado homenaje-crítica a la cultura akiba-kei, son los elementos que hacen de *Digi Charat* un anime bastante popular y cuyas protagonistas ya se han vuelto "iconos" de Akihabara.

SAKURA TAISEN
Año de estreno: 2000
Episodios: 25 y seis OVA´s
Manga original: Ouji Hiroi
Mejor conocida en este lado del mundo como *Sakura Wars*, es sin duda una de las franquicias de la industria del anime más redituables de los últimos años. En base al videojuego creado por Sega, surgiría el anime y la película, que narra la lucha de Sakura y sus compañeros en contra de Consejo del Santuario Negro, en un Japón alternativo de principios del siglo XX. Sin duda, uno de los trabajos mejor logrados de Mad House, tanto en narrativa visual como en desarrollo de personajes.

BLACK LAGOON
Año de estreno: 2006
Episodios: Tres temporadas
Manga original: Rei Hiroe
Después de ser capturado en China por los mercenarios de *Black Lagoon*, Okajima Rokuro (Rock) decide unirse a ellos, después de que sus jefes se negaron a pagar rescate por él. Lo peor está por venir, pues Rock deberá lidiar con la temperamental mercenaria Revy, quien parece tener cierto "interés" en él. Con una fuerte influencia de las películas de acción "a lo Tarantino", este anime lleno de violencia y acción ganó tal popularidad que se han realizado dos secuelas más.

TOEI ANIMATION STUDIOS

¡Y SIGUE SIENDO EL REY!

Por Hellscream



Nació de las cenizas de la gloriosa Nihon Dogasha, que fracasó en 1951. Después de que la Toei de Nichido Eigasha consiguiera todos los derechos, fue fundada en 1952 por Taiji Yabushita, Sanae Yamamoto, Yasuji Mori y otros. Sin embargo, el entonces presidente Hiroshi Okawa ofreció vender el estudio por la dura situación financiera de la misma, pero con tanto talento reunido, los directivos incluyeron a todo el personal en una empresa de reciente creación, la Toei D ga, la palabra japonesa para "animación".

En su carrera de logros, esta compañía cuenta con el primer largometraje en color de la historia de la animación japonesa, *La serpiente blanca*, de 1958. Desde 1998, la Toei D ga cambió de nombre por Toei Animation, con 462 empleados. A la fecha es el verdadero coloso de la animación japonesa.
Creativos y directores de la talla de **Hayao Miyazaki** y **Yoichi Kotabe** han trabajado con la compañía. La idea original fue dar una respuesta japonesa a las producciones y creaciones de Disney con algunas películas musicales, producidas desde finales de los cincuenta hasta principios de los setenta, pero la televisión siempre fue mucho más fuerte.

OBRA REPRESENTATIVAS

3X3 EYES
Año de estreno: 1991
Episodios: OVA
Manga Original: Yuzo Takada
Esta es la historia acerca de un chico normal, el cual tras una serie de acontecimientos místicos y mágicos se convierte en el descendiente de una raza de inmortales y hereda un tercer ojo, el cual surge en su frente. Esto simboliza que un inmortal ha destruido su alma mortal para que su alma inmortal prevalezca. Ahora él ha comenzado un viaje junto con una chica que igualmente es una inmortal del clan de los tres ojos, principalmente lo hace para convertirse en mortal nuevamente y hacer renacer su alma original.

GEGEGE NO KITARO
Año de estreno: 1968
Episodios: 65 serie original
Manga original: Shigeru Mizuki
Con cinco temporadas, la última del 2007, una película, incluyendo su versión live action, se trata de todo un clásico del suspenso y las tradiciones japonesas. Su título original era *Hakaba no Kitaro*, que significa "Kitaro del cementario", hasta que el propio autor propuso que se cambiara a *Gegege* cuando fue adaptada a anime. La historia, en cualquiera de sus adaptaciones, se enfoca en Kitaro, un niño que en realidad es un yokai y nació en un cementerio. No tiene un ojo y su misión es lograr la paz entre las dos razas.

FUTARI WA PRETTY CURE
Año de estreno: 2004
Episodios: 49 serie original
Creador original: Izumi Todo (seudónimo del equipo de Toei)
Mejor conocida como *Pretty Cure*, es una saga de Magic Girl que lleva ya varias temporadas, incluyendo películas, y sigue la tradición del estudio por las series de este género. La primera temporada se enfocaba en Nagisa Misumi y Konoka Yukishiro, dos chicas muy diferentes entre sí, pero por azares del destino terminan convirtiéndose en Cure Black y Cure White, dos poderosas chicas que pelearán contra las fuerzas malignas de la Zona Oscura (los malos en turno). En las continuaciones, son otras chicas las que toman su papel y hasta se llegue a formar un grupo de heroínas.

JIGOKU SENSEI NUBE
Año de estreno: 1996
Episodios: 49 episodios y un OVA
Creador original: Sho Makura, Takeshi Okano
Meisuke Nueno es un maestro de la escuela primaria Dohmori, que es más conocido como Nube. Tiene la capacidad de atrapar, exorcizar y eliminar demonios y espíritus gracias a la fuerza de un demonio que logró encerrar en su mano izquierda, la cual siempre esta cubierta con un guante negro. La historia es básicamente las aventuras y andanzas para derrotar, atrapar y exorcizar a los demonios de la Tierra. Todo esto sorteando su vida sentimental con una profesora y una niña de la nieve de nombre Yukime.

OJAMAJO DOREMI
Año de estreno: 1999
Episodios: Cinco temporadas, dos películas y OVA´s
Creador original: Izumi Todo (seudónimo del equipo de Toei)
Otra historia de Magic Girls que se ganó el corazón de todos gracias a la ternura de sus protagonistas, además de que tuvimos la oportunidad de disfrutarla, aunque de manera breve y por cable, en nuestro país. La historia está enfocada en tres adorables niñas, Doremi, Hazuki y Aiko, que con ayuda de la bruja Majorika, adquieren poderes mágicos y ahora no sólo deben aprender a manejarlos, sino a ocultarlos o se volverán una especie de gusano, como le ocurrió a Majorika. Conforme avanza la historia, otras chicas se les unen, además de que los peligros están a la orden del día.





CUADRO DE HONOR

Por JRR Yoda y Chiyo



Katsuhiro Otomo

Nació el 14 de abril de 1954 en Hasama, dentro de la prefectura de Miyagi, en Japón. Es dibujante de manga, director de anime y guionista, cuando se presenta la oportunidad. Es conocido por su trabajo magistral en *Akira*, una de las películas más influyentes de la animación japonesa, de la que fue guionista y artista original del manga, así como creador de personajes. Creció en los sesenta y Otomo veía por todos lados manifestaciones de estudiantes, trabajadores contra el gobierno japonés y todo tipo de represiones en el ámbito mundial. Esta situación caótica le sirvió como inspiración para crear *Akira*, en la que jóvenes rebeldes toman demasiadas drogas y no se preocupan de la autoridad o de la presión puesta sobre ellos por sus padres.



Mamoru Oshii

La ciencia ficción en el anime y manga no sería lo mismo sin cineasta y escritor japonés. Nació el 8 de agosto de 1951, en Tokio. En 1976, se graduó de la Tokyo Gakugei Daigaku, y a partir de ahí su carrera fue muy productiva, pasando al principio por estudios como Tatsunoko Productions y Pierrot, en la que por cierto dirigió *Patlabor*, hasta que se volvió independiente. Ha trabajado con grandes como **Yoshitaka Amano** y **Rumiko Tamakashi**, quien quedó impresionada, aunque no muy segura, de lo que hizo en su obra *Urusei Yatsura* como director. Con quien también ha tenido sus diferencias, aunque ambos se respetan, es con **Hayao Miyazaki**. Sus obras más reconocidas son *Ghost in the Shell*, la película live action *Avalon*, y su último trabajo ha sido el filme animado *The Sky Crawlers*. Actualmente reside en Atami, en compañía de sus perros.



Shoji Kawamori

El creador de mechas por excelencia, nació el 2 de febrero de 1960 en la ciudad de Toyama, Japón. Creador de sagas tan importantes como *Macross*, *Escaflowne*, *Arjuna*, entre otras más. De la primera es escritor del argumento, junto al equipo de trabajo, y creador de las famosas Valkirias. Al principio, *Macross* estaba contemplada para ser una parodia de las series del género, pero finalmente terminó como un anime de culto. Sus diseños han trascendido más allá del anime, pues ha sido llamado para participar en campañas publicitarias para Nissan, específicamente para el modelo Dualis. También creó a Daibo para Sony, un perro robot que tiene todo el diseño de este genio creativo.



Hideaki Anno

En 1997 el mundo conoció *Neon Genesis Evangelion*, y junto a ella un nombre que ha trascendido en el mundo del anime, **Hideaki Anno**, animador y director. Nació el 22 de mayo de 1960, en Ube, Yamaguchi, en Japón. Ante de convertirse en uno de los cofundadores del poderoso estudio Gainax, colaboró en *Macross*, después de estudiar en la Universidad de Artes de Osaka. De ahí dió el salto con uno de los grandes, **Hayao Miyazaki**, quien lo contrató, y más tarde alabó, por su trabajo en su filme *Nausicaä*. Sería en 1984 cuando Gainax nació y de ahí se convirtió en parte fundamental, encargándose de series, ahora clásicas, como *The Wings of Honneamise*, *Nadia* y, por supuesto, *Evangelion*, su trabajo más personal, que a palabras suyas, "es una historia de mechas con chicas bonitas". Después de dirigir otras series, como la controversial *Karekano*, y live actions, destacando su versión de *Cutey Honey*, Anno se independizó y fundó su propio estudio, Khara, que actualmente se está encargando de las nuevas películas de *Evangelion*.



Megumi Hayashibara

Seiyuu y cantante, nació el 30 de marzo de 1967 en Tokio. Comenzó su carrera de actriz de doblaje, a la par que estudiaba para enfermera. Siempre fue una fanática de personajes de anime desde pequeña. Entró a estudiar actuación en Arts Visions y fue seleccionada de entre 600 aspirantes, de los cuales, entre los 18 mejores estaba ella. Megumi estudió tres años enfermería y trabajó como tal durante seis meses, antes de formarse como seiyuu. Debutó en *Maison Ikkoku* en 1986 y desde entonces comenzó su nueva profesión. Tiempo después, un cazatalentos descubrió que tenía una voz peculiar y así también se volvió cantante. Actualmente está casada con Masaharu Amiya y tiene una hija. Su trabajo más representativo es *Slayers*, en el que canta y hace la voz de la protagonista, Lina Inverse.

Kenji Kawai

Nació el 23 de abril de 1957, en Shinagawa, Tokio. Es un magnífico compositor japonés, que destaca por trabajos para películas tanto live action como de anime, videojuegos y series de televisión. Después de dejar la carrera de ingeniería nuclear, Kenji Kawai comenzó a estudiar en la Academia de Música de Shobi, en la cual sólo aguantó medio año. Posteriormente creó la banda **Muse**, que tocaba fusión rock y participó en varias competencias musicales. Así adquirió experiencia y competencia musical. Después, la banda se separó y por sus medios entró a la industria musical. Comenzó componiendo música para comerciales en su casa y posteriormente conoció al director **Naoko Asari**, quien le propuso que compusiera las bandas sonoras para animes japoneses. De lo mejor que tiene están *Ghost in the Shell Innocence*, los live actions de *Death Note*, *Avalon* y la más reciente *The Sky Crawlers*.



Yoko Kanno

Importante compositora japonesa, a la que a cada rato se le compara como la "John Williams" del anime, por sus trabajos tan exquisitos y complejos, para animes tan distintos como *Escaflowne*, *Cowboy Bebop* y *Ghost in the Shell*. Nació el 19 de marzo de 1964 en la Prefectura Miyagi, estuvo casada con el compositor, y compañero de trabajo, **Hajime Mizoguchi**, de quien se divorció en el 2007. Entre sus obras más importantes, destaca su trabajo en *Macross Plus*, de la que se desprende la canción *Voices*, considerada una de las más hermosas de la animación japonesa. Además, ha participado en la banda sonora de videojuegos y de comerciales para empresas de la talla de Nissan, Toyota y Microsoft. Ha trabajado con grandes como **Shoji Kawamori** y cantantes como **Maaya Sakamoto**. De hecho, se rumora que la cantante **Gabriela Robin**, que sólo ha trabajado con ella, sea un seudónimo de la misma Kanno.



Shingo Araki

Nació el 1 de enero de 1939 en Nagoya, Aichi. Es animador y productor cinematográfico japonés, muy conocido por su diseño de personajes en varias series de anime, como la adaptación del manga *de Saint Seiya*, *Devilman*, *La rosa de Versalles* y *OFO Robo Grendizer*. También dirige y su diseño de personajes es tan variado que va desde *Lupin*, *Cutey Honey*, *Galaxy Express* y hasta *Yu-Gi-Oh!*

Realizó mangas desde joven, pero quería dedicarse a ser dibujante, por lo que empezó ilustrando publicidad e historias para niños en la revista *Maichi* (Ciudad), editada por Central Bunko y destinada al alquiler de libros como *Ooinaru isan* y *The Big Estate Taiyô*, ganando el premio como La mejor revelación. En 1963, tras haber publicado alrededor de 60 mangas, Mushi Productions lo descubre y lo contrata a prueba para participar en grandes obras como *Jungle Taitei* y *Kimba, el león blanco*.



Jun Fukuyama

¿Qué tienen en común Watanuki, Lelouch y Albert de Morcef? Pues la hermosa voz del seiyuu **Jun Fukuyama**, que después de mucho trabajar, se está colocando como uno de los mejores en su ramo. Nació el 26 de noviembre de 1978 y creció en Osaka, Japón. Sus primeros trabajos fueron en 1998, en papeles pequeños para series como *Record of Lodoss War* y *Turn A Gundam*, pero no sería sino hasta 2006 cuando la fama le llegó, al participar en *Code Geass: the Rebellion of Lelouch*, como la voz del protagonista, Lelouch Lamperouge. Gracias a este papel ha ganado varios reconocimientos, como el Mejor seiyuu en el 2007 en el Gran Premio Animage y el Mejor actor de doblaje en los Octavos premios del Tokyo Anime.





Hajime Yatate

No es extraño que los estudios de animación japoneses tiendan a ponerse un seudónimo para referirse a todo su equipo creativo. **Izumi Todo** es el nombre que utiliza Toei Animation, y en el caso de **Hajime Yatate**, de Sunrise, vuelve a ocurrir lo mismo. Se dice que su origen proviene de una cita del poema *Oku no Hosomichi*, del autor **Matsuo Basho**: "Kore wo yatate no hajime toshite, Ikumichi naho susumazu", del que derivan las palabras yatate (una especie de pipa, que a su vez significa "flecha recta"), y hajime (principio). Bajo este nombre han surgido animes de la talla de *Escaflowne*, *My Hime*, pero es reconocido por la creación de la franquicia *Gundam*, desde 1979 hasta la fecha.



Películas Emblemáticas de

GHIBLI

Por Mónica Uribe



EL VIAJE DE CHIHIRO
Título original: *Sen to Chihiro no Kamikakushi*
Año de estreno: 2001
Chihiro es una niña pequeña que viaja con sus padres, pero se pierden y llegan a un extraño pueblo. Ellos son transformados en cerdos por una poderosa bruja y si desea liberarlos, la niña deberá trabajar para ella en la casa de baño del pueblo, haciendo las labores más pesadas. Entonces Chihiro descubrirá que con amor y con fortaleza, todo se puede conseguir. Fue dirigida por **Hayao Miyazaki** y desde su estreno fue un éxito en taquilla. Es la primera película de anime que gana un Oscar de la academia como Mejor largometraje animado, además de un Oso de oro en el festival de Berlín.

NAUSICAÄ OF THE VALLEY OF THE WIND
Título original: *Kaze no Tani no Naushika*
Año de estreno: 1984
Esta historia transcurre en un mundo después de una guerra nuclear, en el que los humanos buscan sobrevivir en medio de la devastación y con lo poco que queda de tecnología. Nausicaä es la princesa de un reino pacífico, pero un reino vecino que busca revivir las armas de destrucción de los antiguos, la obliga a entrar a un conflicto en el que ella llevará un papel crucial. Está basada en el manga creado por Miyazaki durante sus ratos libres. Fue un gran éxito en Japón, editada y doblada para entrar al mercado americano, bajo el nombre de *Warriors of the Wind*, perdiendo por completo la narrativa. Hasta el 2005 fue liberada en su versión íntegra en DVD.

PRINCESS MONOKE
Título original: *Mononoke Hime*
Año de estreno: 1997
Una historia basada en el Japón feudal, que inicia con un joven guerrero llamado Ashitaka, que al defender su villa de un demonio, sufre una maldición que amenaza con acabar con su vida, por lo que deja su aldea en busca de una cura. Entra en contacto con Lady Eboshi, quien busca terminar con los dioses del bosque, por quienes pelea San, una chica que es la hija adoptiva de la diosa Moro. Costó unos 20 millones de dólares, y cuando Miramax la iba a distribuir en Estados Unidos, uno de los directivos proyectaba hacerle algunos cortes para hacerla más ágil, entonces alguien de Ghibli le envió una katana como regalo y una nota que decía "sin cortes".

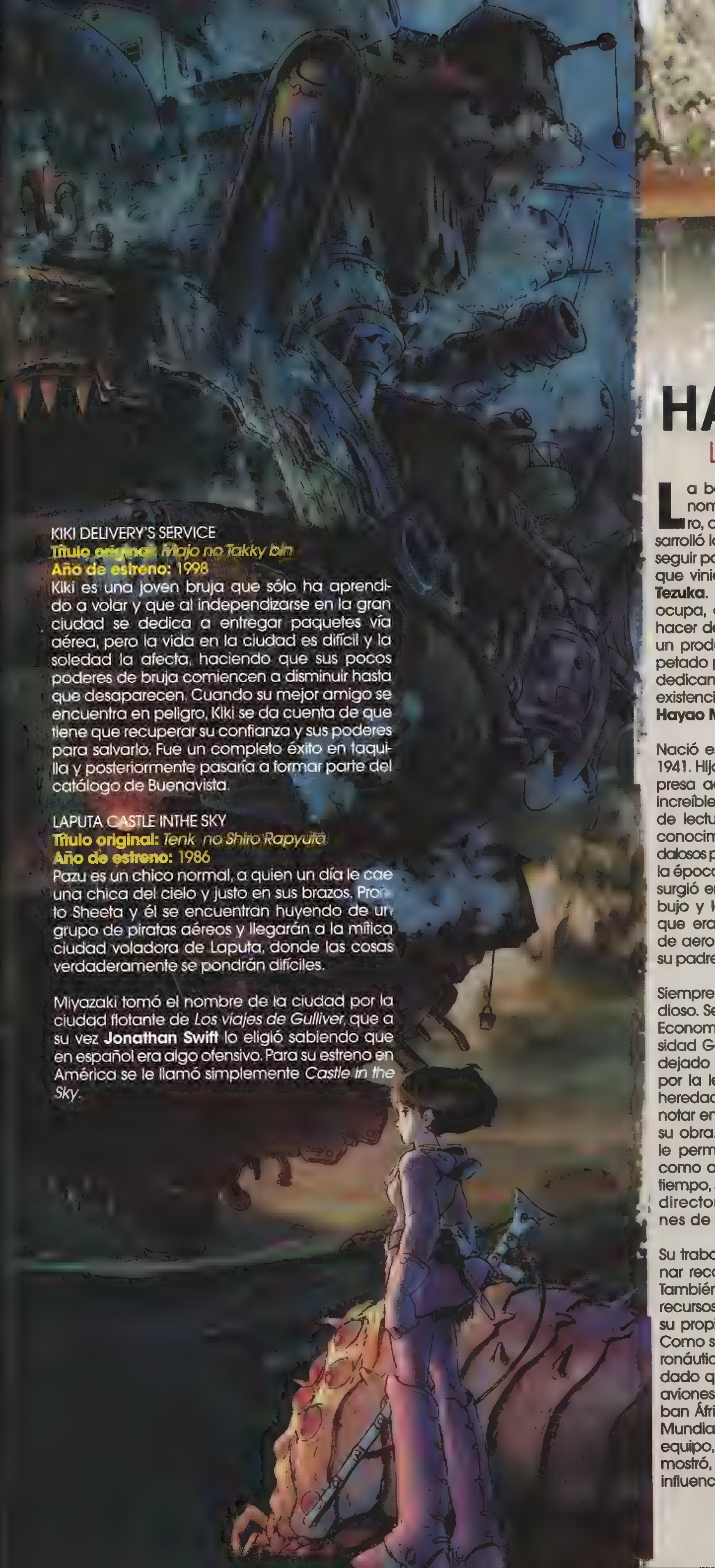
MI VECINO TOTORO
Título original: *Tonari no Totoro*
Año de estreno: 1988
Dos niñas que se mudan a un pueblo con hermosos bosques cercanos, descubren a los dioses del bosque y se hacen amigas de uno de ellos, a quien llaman Totoro. Cuando la menor de ellas, Mei, se pierde en el bosque para ir en busca de su madre, Satsuki pide ayuda a Totoro para encontrarla, quien llama al catbus para que vayan a ver a su madre en el hospital. En 1993 fue traducida y adaptada por la 20th Century Fox y posteriormente sería adquirida por Disney para su distribución.

GRAVE OF THE FIREFLIES
Título original: *Hotaru no Haka*
Año de estreno: 1988
Una adaptación de la novela semi autobiográfica del mismo nombre del autor, **Akiyuki Nosaka**, la cual narra la triste historia de dos niños huérfanos, que al morir su madre en un bombardeo y su padre al servicio del Emperador en la guerra, tratan de sobrevivir en medio de la hambruna, la guerra y la indiferencia de sus parientes. Es uno de los filmes animados con uno de los más fuertes mensajes antibélicos. Se estrenó en doble función con *Totoro*, cuya producción corrió paralela a ésta.

PORCO ROSSO
Título original: *Kurenai no Buta*
Año de estreno: 1992
Esta película narra la vida de un as de la aviación italiano que, después de la Primera Guerra Mundial, se dedica a atrapar aeropiratas en el mar adriático. Por una razón extraña, Porco tiene una maldición que le da la cara y el cuerpo de un cerdo, pero eso no quita que sea un excelente piloto y un conquistador de las mujeres. Actualmente es distribuida por Buenavista Home video y está basada en un manga de Miyazaki.

THE CAT'S RETURN
Título original: *Neko no Ongaeshi*
Año de estreno: 2002
Haru es una chica normal que un día salva a un gato de ser atropellado, al poco tiempo se entera de que por haber salvado al príncipe del reino de los gatos, se volverá su futura esposa, lo quiera ella o no. Por fortuna logra entrar en contacto con The Cat Bureau y el carismático Barón Humbert von Gikkingen y sus aliados, Muta y Toto, quienes la logran sacar de tan difícil problema, llevándola a aprender un par de cosas sobre ella misma en el proceso y ayudan a que el príncipe se case con la gatita que verdaderamente quiere. Es un mediometraje, derivado de la película animada *Whisper of the heart* por petición del público, que deseaba ver más de El barón.

EL CASTILLO VAGABUNDO
Título original: *Hauru no Ugoku Shiro*
Año de estreno: 2004
Sophie es una joven que atiende una tienda de sombreros que se encuentra atraída por un apuesto joven llamado Howl. Su encuentro causa que una celosa bruja le lance una maldición que la convierte en una anciana de 90 años. Tratando de hallar una cura, Sophie llega al castillo de Howl y se vuelve amiga de su discípulo, y se ve envuelta en una guerra entre dos países y un conflicto entre brujas. Ha sido uno de los filmes más exitosos de Ghibli, recaudando 120 millones en el año de su estreno. Además, ha ganado numerosas preseas en Europa.



KIKI DELIVERY'S SERVICE
Título original: *Majo no Takky bin*
Año de estreno: 1998
Kiki es una joven bruja que sólo ha aprendido a volar y que al independizarse en la gran ciudad se dedica a entregar paquetes vía aérea, pero la vida en la ciudad es difícil y la soledad la afecta, haciendo que sus pocos poderes de bruja comiencen a disminuir hasta que desaparecen. Cuando su mejor amigo se encuentra en peligro, Kiki se da cuenta de que tiene que recuperar su confianza y sus poderes para salvarlo. Fue un completo éxito en taquilla y posteriormente pasaría a formar parte del catálogo de Buenavista.

LAPUTA CASTLE INTHE SKY
Título original: *Tenk no Shiro Rapyuta*
Año de estreno: 1986
Pazu es un chico normal, a quien un día le cae una chica del cielo y justo en sus brazos. Pronto Sheeta y él se encuentran huyendo de un grupo de piratas aéreos y llegarán a la mítica ciudad voladora de Laputa, donde las cosas verdaderamente se pondrán difíciles.

Miyazaki tomó el nombre de la ciudad por la ciudad flotante de *Los viajes de Gulliver*, que a su vez **Jonathan Swift** lo eligió sabiendo que en español era algo ofensivo. Para su estreno en América se le llamó simplemente *Castle in the Sky*.

Por Ernesto Olicón

HAYAO MIYAZAKI

LA MAESTRÍA DE LA EXPERIENCIA

La base del anime tiene dos nombres principales. El primero, obviamente, fue quien desarrolló los parámetros y el estilo a seguir por parte de todos aquellos que vinieron detrás suyo: **Ozamu Tezuka**. El segundo, quien nos ocupa, es quien ha conseguido hacer de la animación japonesa un producto de exportación, respetado por todos aquellos que se dedican a dar vida a dibujos sin existencia propia. Obviamente, es **Hayao Miyazaki**.

Nació en Tokio el 5 de enero de 1941. Hijo del director de una empresa aeronáutica y una madre increíblemente culta (sus hábitos de lectura y la formación de su conocimiento resultaban escandalosos para una mujer japonesa de la época). Desde temprana edad, surgió en él una pasión por el dibujo y la creación artística, aunque era limitada para el diseño de aeroplanos en la empresa de su padre.

Siempre ha sido un hombre estudioso. Se graduó con honores en Economía y Política por la Universidad Gankushuin. Aun así, no ha dejado de aprender. Su pasión por la lectura y el conocimiento, heredados de familia, se pueden notar en la solidez argumental de su obra. A los 22 años, su talento le permitió conseguir un trabajo como animador en Toei. Al poco tiempo, se había convertido ya en director de varias producciones de dicho estudio.

Su trabajo en Toei le permitió ganar reconocimiento en el medio. También, por qué no decirlo, los recursos suficientes para fundar su propio estudio, Ghibli, en 1985. Como siempre, se nota que la Aeronáutica es una de sus pasiones, dado que el nombre refiere a los aviones italianos que sobrevolaban África en la Segunda Guerra Mundial. Al ser jefe de su propio equipo, el trabajo de Miyazaki mostró, de manera más fuerte, sus influencias, su estilo y sus ideas.

Quizá muchos se pregunten cuál es el estilo de Miyazaki, aquel que le ha redituado en la admiración por parte de monstruos como Moebius (**Jean Giraud**, célebre dibujante francés). La respuesta es un tanto simple: Ghibli defiende, a capa y espada, la animación tradicional. Por más que un sinnúmero de estudios manejen el CGI y el diseño a computadora, aquí se conserva el trabajo a lápices. ¿El resultado? Una obra artesanal, que explota la belleza de los paisajes y el diseño de personajes como no lo hace nadie más, a través de pulir, a mano, cada uno de los detalles.

Otro punto importante son los valores que profesa el maestro, evidentes en cada una de sus historias. Defiende, por igual, el respeto a la libertad, la mujer y la naturaleza. Por esto, es fácil creer que es un hombre liberal. Aunque, política e ideológicamente, se ha mantenido neutral en todo momento (excepto cuando el Primer Ministro japonés, Taro Aso, se consideró públicamente otaku, lo cual es considerado por Miyazaki una falta de respeto a los ciudadanos).

A pesar de todo, su labor recibe críticas. Para muchos autores modernos (**Shinichiro Watanabe** o **Takeshi Kitano**), sus historias resultan muy infantiles. Para otros, la estructura de sus argumentos resulta repetitiva y, por momentos, empalagosa. Como buen japonés, Miyazaki ha evitado caer en controversia, manteniendo su estilo a pesar de las circunstancias.

Sus logros, entre los que destaca el Oscar por *El viaje de Chihiro*, lo certifican como el hombre más fuerte de la animación japonesa actualmente. Gusten a todos o no, su trabajo es necesario para comprender el origen y el futuro de lo que conocemos como anime. Años de trabajo incesante (por el cual ha sacrificado hasta el cariño de sus hijos), le han rendido frutos. Para muestra, tenemos obras que han hecho época.





AKIRA

Por Aurea D. Freniere

Decir que *Akira* es sólo una película más de animación realizada por japoneses, es quizá subestimar el potencial de este filme. Realizada por Tokyo Movie Sinsha (y lanzada al mercado el 16 de julio de 1988), no sólo demostró el potencial de los japoneses en esto de la animación, sino dió también al anime, en general, un spotlight que fue difícilmente olvidado en años por venir.

Como es recurrente en muchas animaciones niponas, la historia fue adaptada del manga del mismo nombre, dibujado por el ya legendario **Katsuhiro Otomo**, quien estuvo trabajando en otras producciones animadas.

La historia comienza en 1988, cuando Japón es destruido por una explosión nuclear de tal magnitud que arrastra a toda la Tierra a una última guerra mundial. De tal conflicto surge de entre las cenizas Neo-Tokyo (2019), que como todas las urbes post apocalípticas, sufre de disturbios político-sociales, donde la violencia es la doctrina que pretende apaciguar todos los conflictos sin importar qué.

En medio de todo esta situación, Otomo se enfoca en Shotaro Kaneda y Testsuo Shima, dos pandilleros motociclistas que forman parte de la resistencia y que toda la vida están luchando contra otra banda, llamada "Clowns" (payasos). En el último enfrentamiento, la moto de Tetsuo termina siendo destruida misteriosamente justo cuando él está a punto de atropellar a un niño.

Cuando son interrogados por fuerzas gubernamentales sobre el suceso, los científicos descubren que Tetsuo no es un pandillero cualquiera, sino un chico con un potencial mental enorme, que asemeja a uno de un niño llamado Akira, quien curiosamente fue el causante del cataclismo que destruyó a Japón en primer lugar. Pero las cosas no terminan ahí, puesto que un niño vidente (que está trabajando para el gobierno), ha pronosticado que Neo Tokyo volverá a ser destruido de la misma manera que el anterior, siendo el causante de todo esto Tetsuo, a quien ahora el gobierno deberá destruir a toda costa.

En definitiva, si no has visto esta película, o bien leído el manga, te recomendamos lo hagas. Hecha en *full animation*, toca temas que van desde el abuso del poder, hasta la transición que todos tenemos de adolescentes a adultos, así como la corrupción misma del ser humano.

Año: 1988
Director e idel original: Katsuhiro Otomo
Estudio: Tokyo Movie Shinsha

OBRAS DE MAKOTO SHINAKI

Considerado por algunos como el nuevo Miyazaki (título que a él le molesta), **Makoto Shinaki** ha realizado varios cortometrajes que han sido del gusto del público y la crítica, gracias a la belleza de su animación, sus historias llenas de melancolía, acompañadas de una hermosa banda sonora.

5 CENTIMETERS PER SECOND

Año de estreno: 2007

La última obra de Shinkai hasta la fecha, está dividida en tres historias: *Flor de cerezo*, que cuenta la historia de Takaki y Akari, amigos de la infancia que son poco a poco separados y sólo tendrán una oportunidad de declarar sus sentimientos; *Cosmonauta*, en la que Takaki ya es todo un estudiante de secundaria, solitario, por lo que es amado en silencio por su compañera de clases, Kanae; y *Centímetro por segundo*, en la que los tres protagonistas han tomado diferentes caminos, hasta que Takaki y Akari tienen una pequeña oportunidad

THE PLACE PROMISED IN OUR EARLU DAYS

Año de estreno: 2004

En una línea temporal alterna, Japón ha sido dividido. Una parte le pertenece a Estados Unidos y la otra a la Unión, que crea, durante los noventa, una extraña torre que inesperadamente va más allá del cielo. La guerra entre ambos bandos es inminente y, en medio de esto, tres amigos, Hiroki, Takuya y Sayuri dejarán la bella infancia para enfrentar el mundo amargo de los adultos, siendo víctimas de las decisiones de otros. Es, hasta la fecha, una de sus obras más aclamadas.

VOICE OF A DISTANT START

Año de estreno:

La primera obra en forma de Shinkai, y que le valió muy buenas críticas y todo un empuje a su carrera. Ambientada en medio de una guerra especial entre humanos y los aliens Tarsians, se desarrolla la historia de amor entre Mikako Nagamine, miembro de la UN Space Army, y su novio, Noboru Terao. Ambos se conocieron en la escuela y se aman, pero la guerra y la distancia podrían cambiar sus sentimientos.

Por Mónica Uribe

PERFECT BLUE
Año: 1997
Director: Satoshi Kon
Estudio: Oniro

Mina Kirigoe es una de las integrantes del exitoso grupo Idol Cham!, pero ella lo deja para seguir su carrera de actriz, tomando papeles complicados y polémicos que contrastan con la imagen virginal de cantante Idol solía tener. El cambio no es fácil para Mina, quien al darse cuenta de que sus fans mantienen su departamento vigilado y lo publican en una página web, desarrolla una fuerte paranoia. Para colmo, los fans decepcionados comienzan a rechazar su persona e incluso atentar contra ella, quien empieza a experimentar una fuerte psicosis al rechazar ella misma su nueva realidad. Esta psicosis la lleva a un enfrentamiento contra su otro yo, la inocente Idol no se da cuenta de que un asesino la acecha y cada vez está más cerca para acabar con ella.

Perfect Blue fue estrenado en 1997, su director es **Satoshi Kon**, y el filme fue aclamado por la crítica internacionalmente, que lo compara a los clásicos de **Alfred Hitchcock**. **Madonna** usó escenas del anime en uno sus conciertos.

MILLENIUM ACTRESS
Año: 2001
Director: Satoshi Kon
Estudio: Madhouse Studio

Genya Tachibana es un director que está haciendo un documental sobre la legendaria actriz Chiyoko Fujiwara, a quien siempre ha amado en silencio. Cuando al fin la localiza para hacerle una entrevista, la anciana actriz habla de su vida, del amor juvenil que ha buscado toda su vida, misma que a medida que lo relata, se entrelaza con los papeles más importantes de su carrera, en los que recorre las eras de Japón, desde la antigüedad, y en el que el mismo Genya aparece como su fiel aliado, para concluir con los detalles de cómo fue que ella se retiró y la dolorosa revelación de qué fue lo que sucedió con el amor perdido de la artista. La actriz muere antes de concluir la entrevista y por medio del simbolismo de una película futurista, se dispone a seguir su búsqueda en la otra vida. Es una apasionante película que enfatiza el rol femenino de la mujer en Japón.

La película fue estrenada en 2001 y ha ganado una serie de reconocimientos internacionales y la alabanza de la crítica, además de una excelente recaudación en taquilla.

TOKYO GODFATHERS
Año: 2003
Director: Satoshi Kon
Estudio: Madhouse Studio

Un grupo de vagabundos: un alcohólico que abandonó a su hija al perder su negocio por sus problemas de apuestas; un travesti que solía trabajar en un prostíbulo de donde huyó por atacar a un cliente abusivo; y una estudiante que escapó de su hogar tras intentar apuñalar a su padre en una riña, encuentran a una niña recién nacida abandonada en la basura. Los tres se ponen a buscar a sus padres, siguiendo las pistas que hay de ella, en una pesquisa que los llevará a enfrentar su pasado para así entender sus errores y lo que perdieron, además de ayudar a quienes se encuentran en su camino, toparse con la mafia japonesa, tomar parte en una difícil situación de rehenes, localizar a la mujer que robó a la niña y llevarla a sus verdaderos padres… y quizás encontrar finalmente la redención y a sus seres queridos. Es una conmovedora historia de Navidad.

La película fue estrenada en 2003 y ganó el premio del festival de artes mediáticas de Tokio, recibió excelentes críticas, siendo considerada una de las películas más humanas del anime.

PAPRIKA
Año: 2006
Director: Satoshi Kon
Estudio: Madhouse Studio

Un grupo de científicos desarrollan un aparato llamado DC Mini, que les permite entrar a los sueños de los demás. Una de ellos, la doctora Atsuko Chiba, usa el aparato para tratar los problemas psicológicos de sus pacientes, aunque como el procedimiento todavía no ha sido aprobado por el gobierno, todo tratamiento es ilegal. Para seguir, Atsuko crea un álter ego en el mundo de los sueños, *Paprika*; sin embargo, alguien comienza a meterse en los sueños para obligar a varias personas a suicidarse y manipularlas, incluidos los científicos del experimento, una intervención de la que Atsuko apenas se salva.

Estos incidentes obligan al director de la compañía desarrolladora a cancelar el proyecto, para evitarlo y salvar las vidas de las potenciales víctimas. Los científicos restantes deben entrar en una peligrosa investigación, en la que deberán introducirse en el mundo de los sueños para descubrir y neutralizar al culpable. *Paprika* se estrenó en 2006, ha ganado numerosos premios en Japón y ha sido muy aclamada en Occidente.





METROPOLIS

Por Aurea D. Freniere

Año: 2001

Director: Rintaro

Idea original: Osamu Tezuka

El lugar donde se desenvuelve nuestra historia es Metropolis, una urbe altamente industrializada, donde el desarrollo de la inteligencia artificial se puede ver en cada esquina a manera de robots, que se encargan de toda clase de trabajo para facilitarles la vida a los humanos.

Por supuesto, ninguna forma de IA tiene derechos a nada, y están obligados a vivir en zonas confinadas, sin poder desplazarse por la ciudad libremente. Todo aquel robot que transgreda las leyes es cazado y eliminado por una fuerza llamada Marduk, la cual está dirigida por el jefe de la ciudad, Duke Red. En medio de esto, el detective Shunsaku, su sobrino Kenichi y un robot de nombre Pero, llegan a la ciudad en busca del doctor Laughton, quien está acusado por traficar con órganos por la sociedad de derechos humanos.

A pesar de que el doctor ha sido nombrado enemigo público número uno, él trabaja para Duke Red en la construcción de un súper robot (que posee la forma de su hija muerta), y quien se sentará en un trono especial que le concederá el control total sobre la Tierra. Sin tener una idea en lo que se han metido, el detective Shunsaku y compañía terminan involucrados en una revuelta civil que cuestionará la existencia de robots y humanos por igual.

EL CASTILLO DE CAGLIOSTRO

[illegible]

[illegible]

Director: Hayao Miyazaki

Idea original: Monkey Punch.

El famoso ladrón Lupin III y su inseparable compañero, el pistolero Jigen, se llevan un gran chasco al descubrir, después de asaltar el casino de Mónaco, que todos los billetes robados son falsificaciones, provenientes del mítico Ducado de Cagliostro.

Lupin y sus amigos, Jigen, el espadachín Goemon, y la bella femme fatal Fujiko, viajarán a este sitio, en donde se enfrentarán al infame Conde de Cagliostro y de paso tendrán que salvar de sus garras a la linda Clarice, con quien el Conde desea casarse para obtener mayor poder.

El debut como director del ahora aclamado **Hayao Miyazaki** no pudo ser más afortunado, pues dejó como legado un filme ya clásico en el ámbito mundial. El argumento sería escrito por el mismo Miyazaki. Toda la película es un deleite visual y de narrativa, que le abriría la puerta al director para futuros y más ambiciosos proyectos.

Como dato curioso, la escena de persecución en auto –en donde el Inspector Zenigata persigue a Lupin– es considerada una verdadera obra de arte de la animación e, incluso, **Steven Spielberg** la considera la mejor persecución de autos en la historia del cine.





WINGS OF HONNEAMISE

Por Ernesto Olicón

Año: 1987

Director: Hiroyuki Yamada

Estudio: Gainax

Lindhatt es un chico bobo. Sólo vive para el programa espacial al que ha sido asignado. En su mundo, una tierra ficticia que apenas despierta a la tecnología, las cosas se encuentran bastante tensas. Los pueblos viven a la expectativa de una brutal guerra entre dos potencias, tal y como ocurrió en la real Guerra Fría. Ante el panorama, nuestro protagonista se acerca a Riquinni, una creyente que considera todos los eventos como una decisión divina. Incluyendo la muerte de un compañero astronauta de Lindhatt, hecho que lo hace pensar un poco más en su entorno.

Alrededor de esto, existen planes para que el proyecto espacial fracase, sacrificando a los involucrados. ¿La razón? Hacer estallar, por fin, tan cruenta guerra. Lindhatt y sus compañeros están en peligro. Sólo su habilidad puede salvarlos. ¿Lo lograrán? Esta película, una de las mejores en la historia del anime, pasó desapercibida en los cines de Japón. En los últimos años, esa trama tan inteligente ha permitido dejar un legado a los héroes de la Real Fuerza Espacial.

MEMORIES

[illegible] Freniere

[illegible]

[illegible] Katsuhiro Otomo

Estudio: Studio 4°C

Compuesta por tres cortometrajes impactantes, *Memories* fue producida en 1995 e ideada por el genio **Katsuhiro Otomo**. La primera historia que abre este filme es *Magnetic Rose* (Rosa magnética), centrada en unos astronautas que van a investigar una discrepancia de ondas magnéticas que provienen de una estación supuestamente abandonada, la cual en realidad es controlada por una forma de inteligencia artificial fuera de control.

La segunda historia, *Stink Bomb* (Bomba apestosa), se centra en un trabajador que sufre de gripa, quien luego de tomarse un remedio antigripal se da cuenta que lo que en realidad ingirió un arma biológica. Ahora, él es literalmente el humano más peligroso sobre la Tierra. La tercera y última historia es *Cannon Foder* (Carne de cañón), que nos narra la vida en una ciudad llena de cañones, cuyos habitantes tienen como único propósito mantener dicha "maquinaria" de guerra andando sin importar qué.

Sin lugar a dudas, *Memories* es una obra clásica de la animación a nivel mundial que ningún fan de Otomo se puede perder.



BLOOD: THE LAST VAMPIRE

Por Ernesto Olicón

Año: 2000

Director: Hiroyuki Kitakubo

Estudio: Production I.G.

Saya es una hermosa mujer. Algo bajita de estatura, aunque su inteligencia, habilidad y valentía se miden, como decía Napoleón Bonaparte, del cielo hacia abajo. Con un aura oscura rodeándola, siempre porta una katana. Odia a las divinidades, al punto que detesta que, en su presencia, alguien hable de Dios. Es, por así decirlo, una mezcla de humano con vampiro. Dirían algunos, que estos híbridos son los mejores cazadores.

En una de las bases aéreas americanas en Japón (consecuencia de la Segunda Guerra Mundial), surgen criaturas que devoran sangre humana. La misión de Saya, asignada para ella por la organización Escudo Rojo, es acabar con esta plaga de inmediato. El traumático Vietnam se acerca, aunque el hedor de la guerra no es lo único que enrarece el ambiente. ¿Por qué ahí? ¿Por qué en ese momento? Las respuestas aparecen en esta película, considerada el mejor anime de terror en la historia.





STEAMBOY

Por Aurea D. Freniere

Año: 2004

Director e idea original: Katsuhiro Otomo

Estudio: Studio 4°C y Sunrise

Esta fue la segunda película de largometraje en la historia de **Katsuhiro Otomo**, y la más cara en toda la historia de la animación japonesa. Ubicada en el siglo XIX (con sus respectivas alteraciones históricas, como es costumbre), *Steamboy* nos narra las andanzas de Ray Steam, el hijo de un inventor llamado Edward, cuyo padre descubrió un tipo de agua mineralizada tan pura que podría servir como una fuente definitiva de combustible en la creciente revolución industrial.

A pesar del grandioso descubrimiento, la investigación termina saliendo mal, lo que resulta en la muerte del padre de Ray, quien es tragado por un gas congelante. No obstante, la tragedia. Del sitio del accidente nace un tipo de aparato redondo que luego de algunos meses, es enviado a Ray por su abuelo, junto con un par de esquemas que le indican que debe proteger el objeto.

Por supuesto, toda la historia redunda en la obtención de dicho objeto, y en cómo Ray tiene que enfrentarse a lo que la ciencia puede hacer, ya sea para bien o para mal, para la humanidad. Dada la naturaleza de la historia, *Steamboy* está llena de referencias a la cultura occidental, siendo la más notable quizás el nombre de uno de los personajes: Scarlett O'Hara, quien fuera la protagonista de la clásica película *Lo que el viento se llevó.*

TOKIKAKE

Por Ana Luisa Espinosa

Año: 2006

Director: Mamoru Hosada

Estudio: Madhouse

Conocida también como *La chica que saltaba el tiempo*, tiene como protagonista a la joven estudiante Makoto Konno, quien descubre que tiene la habilidad de regresar al tiempo y rehacer lo malo que hizo, después de que apenas se salvó de un accidente, durante un día de por sí malo. Sólo hay un problema, pronto se percata de que esto no durará para siempre, así que debe decidir bien para que emplearlo. Sin embargo, al principio utiliza esta habilidad para cosas en verdad superficiales, como salir bien en un examen en el que al principio le fue mal, hasta evitar la confesión de amor de su mejor amigo, Chiaki. Con el paso del tiempo, se irá dando cuenta de que no es la única con esa habilidad y, sobre todo, que utilizarla irresponsablemente no es lo correcto.

Este hermoso filme está basado en el manga homónimo de **Yasutaka Tsutsui**, publicado en el 2006, y aunque en su país natal no causó mucho interés, en el resto del mundo ha sido merecedora de varios premios. Es una lección sobre las decisiones que tomamos y cómo éstas pueden dañar o beneficiar, no sólo a uno mismo, sino a las personas que nos rodean, además de la ya clásica premisa: un gran poder conlleva una gran responsabilidad.





ANIMATRIX

Por Alecs Vargas

En 1999, los hermanos **Wachowski** lograron sorprendernos con su cinta *The Matrix*, en la que nos mostraban un mundo apocalíptico. Posteriormente, en 2003, fue lanzado *The Animatrix*, proyecto que lanzaba ocho cortos animados por ocho diferentes estudios de animación de Japón, y ocho diferentes directores, mostrando de forma exquisita otra cara del universo creado por los Wachowski.

En cuanto a la calidad de los ocho cortos animados, es difícil nombrar cuál es el mejor, por que cada uno cuenta con un producción artística impecable y excelentes historias; además de contar con una excelente banda sonora que les recomiendo conseguir, por lo que seguramente ya está en tu colección de DVD.

BATMAN GOTHAM KNIGHT

Por Alecs Vargas

Conjunto de seis cortos animados, que narran diversos hechos ocurridos durante la transición entre *Batman Begins* y *Batman Dark Knight.* Directo a DVD, fue estrenado a mediados del año pasado, como un canal más para promocionar la nueva película del Hombre Murciélago.

Siguiendo los pasos de *The Animatrix*, los seis cortos son realizados por seis estudios diferentes, con una gama excelente de visiones del caballero oscuro. Si eres fan de **Christopher Nolan** y su renovada visión de Batman, *Gotham Knight* es indispensable en tu colección. Y como extra, échale una oreja a su banda sonora, que al igual que la animación de este DVD, es excelente.



LOS CLÁSICOS DEL cine asiático QUE NINGÚN FAN DEL ANIME DEBE PERDERSE

Por Jesús Chavarría "Cinéphilus"





GODZILLA
Japón, 1954
Dirección: Ishiro Honda

Sin duda, la producción más importante del kaiju eiga, subgénero fílmico que engloba las películas de monstruos gigantes venidas de Asia. Una especie de metáfora de los estragos de la bomba atómica en Hiroshima y Nagasaki, que usa como pretexto: el despertar de un gigantesco dinosaurio radioactivo que destruye todo a su paso. Con reminiscencias al cine noir, las secuencias de destrucción son de una gran crudeza, y el monstruo se muestra como una oscura y despiadada amenaza, reflejo de la Segunda Guerra Mundial.



BATTLE ROYALE
[illegible]
[illegible]

Adaptación de la novela japonesa del mismo nombre, esta cinta llama la atención sobre todo por lo cruento de su historia y lo explícito de las escenas. La historia nos muestra cómo en un futuro, ante los alcances de la violencia juvenil, el gobierno pone en práctica un programa en el que se elige al azar a un grupo de estudiantes que es llevado a una isla para que se maten entre ellos. Sólo el último sobreviviente será reintegrado a la sociedad. Con un ritmo a veces inconsistente, se trata de una referencia obligada dentro del gore. Tiene una secuela, que destaca por un inicio impactante. Actúa **Takashi Gitano**, el legendario director de joyas como *Zatoichi* y *Brother*.



ICHI THE KILLER
Japón, 2001
Director: Takashi Miike

Dirigida por el mismo responsable de *Una llamada perdida* y *Fudo*, se trata de un verdadero clásico del cine gore. El encuentro entre un yakuza sadomasoquista que quiere tomar venganza, con un joven entrenado como asesino desde niño, que sólo encuentra la satisfacción sexual después de matar. Secuencias de violencia explícita, con una edición trepidante y un corrosivo discurso patológico. La leyenda dice que cuando la cinta fue estrenada, se le dió al entrar al público asistente una bolsa de papel para el vómito.



DEVILMAN
Japón, 2004
Director: Hiroyuki Nasu

Versión del popular manga que después se convirtiera en una serie animada. Una cinta eficaz como vehículo de entretenimiento, pero un tanto corta como adaptación debido a que se pretende contar mucho en poco tiempo. Los efectos especiales apenas cumplen, pero las actuaciones son deplorables, y el maquillaje va por el estilo; sin embargo, tiene un buen desarrollo. Aquí se nos narra el nacimiento del personaje y su lucha con otros demonios.



CITY HUNTER
Hong Kong/Japón, 1993
Director: Jing Wong

Adaptación del manga del mismo nombre publicado por **Tsukasa Hôjô**, y que además de tener el sello inconfundible del cine de acción al más puro estilo asiático, tuvo como protagonista a una de las estrellas más grandes del mismo, **Jackie Chan**. El popular actor artemarcialista encarna a Ryu Saeba, un detective privado conocido más por su debilidad por el sexo femenino, que por su eficacia a la hora de resolver crímenes. El ritmo es trepidante, las escenas de acción son espectaculares porque estan plagadas de la acrobacia acostumbrada de Chan.



DEATH NOTE
Japón, 2006
Director: Shusuke Kaneko

Una de las franquicias más populares del manga y la animación de los últimos años, llegó en muy buen momento a la pantalla grande, con una adaptación que logra hacerle justicia. Con un estilo visual muy cercano al videoclip, y excelentes caracterizaciones, la cinta nos cuenta la historia de un joven que encuentra una libreta, arrojada al mundo por el demonio Ryuk, por lo cual tiene la cualidad, la persona cuyo nombre sea escrito en ella, muere. Fue una de las películas más taquilleras durante su estreno, ganando 5,500 millones de yenes durante el 2006. Tiene dos secuelas.



RINGU
Japón, 1998
Director: Hideo Nakata

Esta es una de las películas que inició el "boom" del cine de terror japonés de los últimos años. Adaptación de la novela del mismo nombre de **Kôji Suzuki**, que a su vez se basó en el cuento popular japonés *Banch Sarayashiki*; se trata de una propuesta apenas rescatable debido a sus serias deficiencias en cuanto a ritmo y desempeño de los actores. Sin embargo, el aura maldita y hasta cierto punto clandestina que le rodeó desde su estreno, hasta su distribución en Occidente, le convirtió en un verdadero fenómeno entre el público juvenil, lo que redundó en dos secuelas, una precuela, un remake coreano titulado *The Ring Virus*, y uno hollywoodense, *El aro*.



UZUMAKI
Japón, 2000
Director: Higuchinsky

Otra adaptación de un manga, en este caso uno de terror. La realización es impecable, el director se dio a la tarea de trasladar con detalle las viñetas de la fuente original, para entregar un concepto visual delirante con un ritmo envolvente. La historia nos cuenta cómo un pueblo se ve invadido por unas espirales que llevan a varios de los habitantes a enigmáticas muertes que sobrepasan los límites de la cordura. Una verdadera pieza de culto que raya en lo incomprensible.



NANA
Japón, 2005
Director: Kentaro OTAN

Antesala del anime y basada en el manga del mismo nombre, es una película plagada de magia que nos cuenta cómo dos chicas del mismo nombre y carácter aunque con distintas expectativas de la vida, cruzan sus caminos y se ven sumergidas, una en el mundo de la otra. Es una cinta sobre la amistad y la búsqueda de los sueños juveniles.

EL BOOM DE LOS SAMURÁIS

Hablar de películas de samuráis es platicar de uno de lo más grandes directores del cine asiático y mundial, el legendario **Akira Kurosawa**. A lo largo de su filmografía entregó piezas cinematográficas de una elocuencia visual incomparable y un dramatismo heredado de las tragedias clásicas del teatro isabelino.

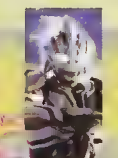
En cada una de ellas logró reflejar y reinterpretar la carga cultural de una de las figuras más importantes de la historia milenaria de Japón. Desde *Trono de sangre* y *Ran*, que adaptaron obras de **William Shakespeare,** hasta *Los siete samuráis*, que sirviera como base para películas icónicas del spaghetti-western, como *Los siete magníficos*, las cintas de Kurosawa son una referencia obligada dentro del cine. Entre otras de sus películas de samuráis está *Kagemusha* y *Rashomon*, ésta última fue la que le valió el León de oro en el Festival de Venecia, y la que lo dio a conocer a nivel internacional.

Con Akira Kurosawa como estandarte, el cine de samuráis siempre ha gozado del favor del público tanto oriental como occidental. Su época de oro fue entre las décadas de 1950 y 1960. Entre otros de los directores importantes está **Masaka Kobayashi**, quien se hiciera famoso con su díptico *Harakiri* y *Rebelión*, además de **Hideo Gosha**, responsable de *Tres sucios samuráis* y *Tiranía*. Entre lo más interesante de las producciones recientes, está la disímbola cinta de **Takashi Gitano**, titulada *Zatoichi*, que se distingue por la sobriedad de su tratamiento en contraparte con ciertas secuencias disparatadas y toques de ironía.



LIVE ACTION

Por Adalisa Zárate







ULTRAMAN (1966-1967)

El héroe japonés por excelencia, es la respuesta nipona a héroes como Superman y, por cuenta propia, uno de los precursores de cientos de héroes en el mundo, aunque curiosamente no es el primero en su tipo, pues ese honor le va a Ultra Q, su precursor menos famoso. En el "futuro" (1993), la Tierra es atacada por alienígenas y la única defensa es la SSSP (Science Special Search Party). Uno de sus miembros, Hayata, tiene una "Capsula Beta", que permite que se convierta en el alienígena Ultraman. La serie duró 39 episodios, pero tuvo varias secuelas y películas.

SEÑORITA COMETA (1967-1968)

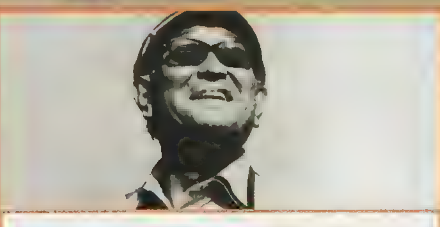
Si de chicas mágicas se trata, pocas son tan queridas como: *Señorita Cometa* (Yumiko Kokonoe), una chica increíblemente traviesa del planeta Beta, por lo que es castigada para vivir en la Tierra como la niñera de los hermanos Takeshi y Koji Kawago, quienes la hacen ver su suerte al ser el triple de traviesos que ella. Cada vez que usaba sus poderes para hacer el bien, recibía una calificación en su mejilla, pero si hacía algo malo, terminaba con un horroroso tache. La serie de 79 episodios fue tan querida que su segunda versión y la animada nunca pegaron en nuestro país.

POWER RANGERS (1991-A LA FECHA)

Formada a base de escenas de acción de series sentai (equipos con robots gigantes) japonesas y actores americanos, es un fenómeno indescriptible. Ha tenido más de 14 series diferentes con 668 episodios hasta la penúltima, dos películas y dos casas productoras distintas (Saban y Disney), y no parece detenerse. La historia base empieza cuando la humanidad es atacada por amenazas, por lo cual se eligen cinco jóvenes valientes para transformarse en los *Power Rangers* –aunque en las versiones actuales, tienen entrenamiento especial y hasta superpoderes sin ser rangers– que luchan para proteger a la humanidad.

CUTEY HONEY THE LIVE (2007-2008)

Basada en el manga del mismo nombre de **Go Nagai**, sigue las aventuras de Honey Kisaragi (Mikie Hara), una chica androide se transforma en una heroína con trajes diferentes para cada ocasión, que de paso puede destrozar todo lo que toca. Junto con el reportero Seiji Hayami (Shouma Yamamoto) y dos chicas con poderes: Miki (Ayame Misaki) y Yuki (Makoto Takeda), luchan contra la organización Panther Claw. La serie duró 26 episodios, y es considerada más oscura que sus contrapartes animadas.



AKIRA KUROSAWA:
EL SENSEI DEL CINE NIPÓN

Por Ernesto Olicón

Todo aquel que sepa de cine un poco, reconocerá la imagen de **Akira Kurosawa**. El cineasta nacido en Tokio, hace casi noventa años, es una leyenda para la industria. Como el buen pintor que fue alguna vez, siempre intentó dotar sus películas de nuevas técnicas, creando imágenes hermosas de su Japón natal. También se le reconoce la influencia de la historia medieval nipona y la literatura universal para crear dramas inteligentes, con tramas que dejan, a pesar de ser creadas hace cincuenta años, al filo de la butaca.

Cintas como *Rashomon* (1950), *Los siete samuráis* (1954) ó *Yojimbo, el mercenario* (1961) son básicas para entender la imagen que se tiene en Occidente del samurái, el ronin y el honor en la antigua sociedad japonesa. Lo humano de sus protagonistas (despiadados sin ser crueles, aventureros sin ser confiados), han servido de inspiración para películas que van desde el western a la ciencia ficción. Por algo, en Oriente y en Occidente, Kurosawa es un maestro. Un verdadero sensei y ejemplo para muchos directores que surgieron admirándolo.





UN PASEO POR LA MÚSICA NIPONA

Por Alejandra Rivera Ríos



GACKT

Camui Gackt se dio a conocer como vocalista y pianista del grupo **Malice Mizer**, pero debido a problemas con **Mana**, el líder de la banda, decidió lanzarse de solista. Actualmente es uno de los cantantes de j-pop/j-rock más conocidos en Japón. Es muy talentoso, domina casi todos los instrumentos de viento, la guitarra, la batería, el piano e instrumentos tradicionales japoneses, como el koto o el shamise, entre otros. Además es políglota, habla japonés, chino, coreano, y un poco de inglés y francés.

Primer álbum: Mars.

Canciones a escuchar: Ghost, Vanilla, Metamorphoze, Mizerable, Last Song, Oasis, Dears, Black Storm.

BLOOD

Desde febrero de 2002 irrumpieron en el visual-kei para colocarse como una de las bandas japonesas más exitosas de la actualidad, dentro y fuera de Japón, gracias a su inusual estilo punk-rock-heavy metal y a su dramático maquillaje. Comenzaron en Osaka y en octubre de su año de fundación, integraron a **Taichi** como segundo guitarrista y a **Takeshi** como segunda voz. En el 2004, **Blood** sufrió un drástico cambio de integrantes, pero la fórmula del éxito los sigue acompañando hasta la fecha, con presentaciones en Francia, USA e incluso Latinoamérica.

Integrantes originales: Kiwamu (guitarrista), Kaede (bajista) y D.A.I. (vocalista).

Primer álbum: BLOOD.

Canciones a escuchar: The Funeral For Humanity, Chain, Blind, Down to the Swamp, Gotika, I Remember You, Under the Sensual Moon, Wizard of Gore, Awakening.



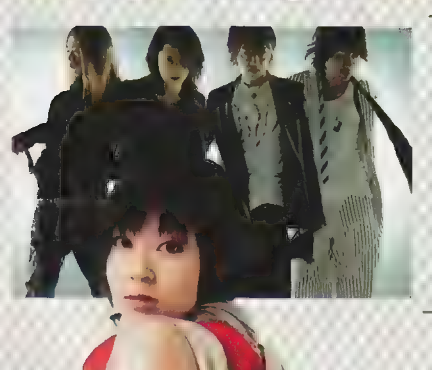
MALICE MIZER

Es una banda de visual-kei inspirada en la música clásica y gótica, fundada en 1992 por los guitarristas **Mana** y **Közi**. Este grupo atravesó muchos cambios, pero siempre ha mantenido una imagen oscura y propia, con maquillaje y estilo victoriano, con diseños tipo Viviene Westwood. Aunque su música en ocasiones parece muy melosa, las letras dicen todo lo contrario.

Integrantes originales: Mana-Közi (guitarras), Yu~Ki (bajo), Gaz-Kami -Shue (batería, el último fue sólo soporte), Tetsu-Gackt-Klaha (vocalistas).

Primer álbum: Memoire.

Canciones a escuchar: Au revoir, Le Ciel, Beast of Blood, Baroque, Illuminati, Brise, Color Me Blood Red.



L´ARC~EN~CIEL

Fundado en 1991 en Osaka, es también conocido como Laruku o L'Arc, que significa "arco iris" en español. Este grupo de rock japonés está conformado por cuatro músicos. Ha sufrido muchos cambios, hasta que por fin encontró la fórmula de éxito al unirse al arco iris **Hyde**, **Ken** y **Sakura**. Juntos han lanzado más de diez álbumes y conseguido los puestos más altos de los tops de ventas y popularidad. Laruku llegó a su punto culminante en 1999, al lanzar dos álbumes simultáneos el mismo día, *Ark* y *Ray*, en siete países asiáticos. Cada uno vendió dos millones de copias. Actualmente, ya llevan más de diez años en el mercado.

Integrantes originales: Testu (voz), Hiro (batería), Pero (guitarra) y Hyde (vocal).

Primer álbum: DUNE.

Canciones a escuchar: Blurry Eyes, Ready Steady Go, Lost Heaven, Honey, Neo Universe, Driver's high, New World.



HIKARU UTADA

Hikki nació en Nueva York y es una de las cantantes más importantes de Japón, ya que sus discos son de Emi Music. Tomando en cuenta todos sus singles y álbumes, ha vendido cerca de 42 millones de copias en todo el mundo. Esta chica ha recibido halagos de parte de cantantes tan grandes como: **Elton John** y **Lenny Kravitz**. Se ha dado a conocer en Estados Unidos por su participación en los temas de los videojuegos *Kingdom Hearts* y *Kingdom Hearts II* de Squaresoft, tanto en inglés como en japonés.

Primer álbum: First Love.

Canciones a escuchar: Flavor of Life, Passion, Hikari, First Love, Colors, Sakura Drops, Simple and Clean, Come back to me.



HI HI PUFFY AMI YUMI

Desde 1995, son el dueto j-pop más conocido a nivel mundial gracias a su simpática caricatura, distribuida por Cartoon Network, que incluso contó con un concurso propio. Son dos amigas chistosas y energéticas que gracias a su rara pero melodiosa mezcla de **The Who**, **ABBA**, **The Beatles** y **Carpenters**, lograron vender por millones tanto discos como llaveros, muñecas y plumas, entre otras. En Japón tuvieron su propio programa semanal de televisión llamado *Pa-Pa-Pa-Pa-Puffy*, que tuvo invitados de la talla de Lenny Kravitz, **Sylvester Stallone**, **Harrison Ford** y **Garbage**.

Integrantes originales: Ami Onuki y Yumi Yoshimura.

Primer álbum: AmiYumi.

Canciones a escuchar: Hi Hi, Friends Forever, V-a-c-a-t-i-o-n, Sunrise, Forever, Boogie-Woogie, Planet Tokyo.

TM REVOLUTION

Aunque se trata más de un solista que una banda, pues prácticamente **Takanori Nishikawa** hace todas las canciones, este grupo cobró fama en 1996 gracias al genial tema *Heart of Sword*, single usado como ending de *Rurouni Kenshin*. **T. M. Revolution** significa "Takanori makes revolution", nombre ideado por el vocalista. A partir de entonces, han sacado un disco recopilatorio de sencillos cada año y se han vuelto mundialmente famosos. En 1999, Takanori se casó con **Yumi Yoshimura**, cantante del dueto **Hi Hi Puffy**, pero su unión terminó cuatro años más tarde por un supuesto affaire.

Integrantes originales: Takanori Nishikawa, Daisuke Asakura (compositor), Akio Inoue (letras).

Primer álbum: Makes Revolution.

Canciones a escuchar: Heart of Sword, Black or White?, Web of Night, Level 4, Thunderbird, Resonance, Wild brush.



PIERROT

PIERROT fue un grupo de rock procedente de Nagano, Japón, originalmente formado en 1994 por **Kirito** y **Jun**. En 1998 lanzaron su single debut como banda Major, llamado *Clear Sky*. En el 2005, cuando cobraron mayor fama, presentaron sus últimos álbumes: *DICTATORS CIRCUS -A variant BUD-*, y *DICTATORS CIRCUS -A deformed BUD-*, y en el 2006, después de 10 años de carrera, anunciaron su separación, lanzando *Hello*, su último sencillo.

Integrantes originales: Kirito (voz), Jun y Aiji (guitarras), Kohta (bajo) y Takeo (batería).

Primer álbum: Finale.

Canciones a escuchar: Psichedelic Lover, Nuclear Sky, Acid Rain, Hello, Yuuyami suicide, Barairo no sekai, Morning Junky, Agitator.



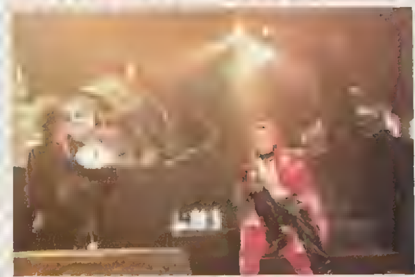
X-JAPAN

Es una de las escasas bandas japonesas de rock que pueden considerarse legendarias, pues influyó en toda una nueva generación de músicos del País del Sol Naciente gracias a su estilo único, el speed metal, del que se desprendió el power metal, caracterizado por líneas de batería y guitarra fuertes, rápidas e inconstantes, así como influencia de música clásica. Formados en Tateyama, Chiba, en 1982, se separaron en 1997 dejando tras de sí un enorme legado. Ellos son quienes dieron el nombre al visual-kei gracias a su original maquillaje, raras pelucas y ropas muy coloridas y estrafalarias.

Integrantes originales: Hayashi Yoshiki (batería, piano y compositor), Toshimitsu Deyama (voz), Hideto Matsumoto (guitarra y compositor), Tomoaki Ishizuka (guitarra), y Hiroshi Morie (bajo).

Primer álbum: Vanishing Vision.

Canciones a escuchar: X, Endless Rain, Crucify my Love, Blue Blood, Say Anything, Dhalia, Silent Jealousy.



LUNA SEA

Se formó a partir de tres bandas: *Lunacy*, a la cual pertenecían **Inoran** y **J**; *Slaughter*, de la que formaba parte **Ryuichi**; y *Pinocchino*, conformada por **Shinya** y **Sugizo**. Estas agrupaciones operaban en Kanagawa, y se conocieron en un evento donde las tres participaron. Lunacy y Slaughter se fascinaron con la actuación de Ryuichi, y como todas las bandas tenían problemas por la graduación de sus integrantes, decidieron unirse en una sola, a la que bautizaron como *Luna Sea*. En el 2000, Shinya, el baterista, se casó con **Aya Ishiguro**, integrante de *Morning Musume*, quien dejó su grupo para casarse con él.

Integrantes originales: Ryuichi (voz), Sugizo e Inoran (guitarras), J (Bajo) y Shinya (percusión).

Primer album: Luna Sea.

Canciones a escuchar: Gravity, Rosier, Believe, I for You, Storm, Wish, Blue, Loveless, End of Sorrow.



ALI PROJECT

Es un dueto gothic lolita que debutó en 1988 bajo el nombre de **Ari Project**, pero fue en 1992 cuando cambiaron su nombre y conquistaron el mercado gracias a su sonido rock progresivo, vals y gothic con toques de música electrónica. Se hicieron notar en el 2001 gracias a su interpretación del opening de *Noir, Coppelia no Hitsugi*. Entonces recibieron el apoyo de Toshiba-EMI, Victor Entertainment y Tokuma Japan. Han hecho muchos temas para animes, como *Code Geass, Wish* y *Rozen Maiden*.

Integrantes originales: Arika Takarano (vocal y lírica) y Mikiya Katakura (música y arreglos).

Primer album: Gekka no Ichigun.

Canciones a escuchar: Koi-seyo otome, Yuukyou Seishunkan, Seishoujo Ryouiki, Venetian Rhapsody, Wish, Peony Pink, Rara Eve Shinseiki, Pastel Pure.



MORNING MUSUME

Se fundó en 1997 a raíz de una audición para encontrar una niña vocalista para el grupo de rock *Sharam Q*, respaldado por la serie de TV japonesa Asayan. Es un grupo de Idols desprendido de *Hello!Project*, por lo cual renuevan miembros cada cierto tiempo para ceder paso a otros talentos, algo así como las Pussycat Dolls niponas. Actualmente, el grupo está formado por nueve chicas, aunque ha llegado a tener hasta 15. Alguna de sus egresadas más famosas son: Goto Maki, Rika Ishikawa, Mari Yaguchi, Koharu Kusumi y Abe Natsumi.

Integrantes originales: Heuke Michiyo, Yuko Nakazawa, Kaori Iida, Aya Ishiuro, Natsumi Abe y Asuka Fukada.

Canciones a escuchar: Love Machine, Morning Coffee, Hold on me, Sexy Boy, Aruiteru, Kanashimi Twilight, I Wish, Go Girl.

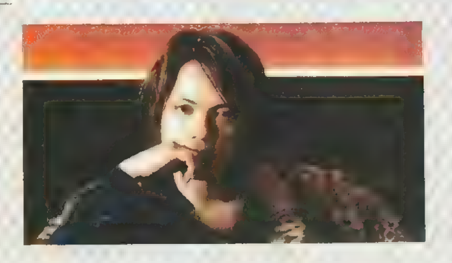


HYDE

Su nombre real es **Hideto Takarai** y después de pertenecer a **Jerusalem's Road**, se integró a **L'Arc~en~Ciel** en 1991. En 2001, L'Arc decidió tomarse un receso y Hyde se lanzó como solista. Hasta el momento tiene tres discos en solitario, y el single desprendido del último fue usado como opening de la famosa serie *Blood+*. Además de músico, ha tenido numerosas participaciones en el cine; colaboró con **Mika Nakashima** para componer la banda sonora de *Nana*, y protagonizó dos películas: *Moon Child* junto a Gackt, y *Last Quarter*. Su música tiene ediciones para diferentes países.

Primer álbum: Roentgen.

Canciones a escuchar: Season's Call, Hello, Evergreen, Shallow Sleep, Angel's Tale, Countdown, Horizon.



200 GREAT HITS ANIME: LAS CANCIONES QUE DEBES TENER EN TU iPOD

EL ESTUDIO DE KAGURA

Por Alecs Vargas



1.- **Do You Remember, Love?** (Macross)
2.- **Cruel Angel's Thesis** (Neon Genesis Evangelion OP)
3.- **Yuzurenai Negai** (Magic Knight Rayearth OP1)
4.- **Seishoujo Ryouiki** (Rozen Maiden ~träumend OP)
5.- **Innocent Starter** (Magical Girl Lyrical Nanoha OP)
6.- **Give a Reason** (Slayers NEXT OP)
7.- **Pegasus Fantasy** (Saint Seiya OP1)
8.- **Yume Wo Shinjite** (Dragon Quest ED1)
9.- **Shangri-La** (Azure no Fafner OP)
10.- **Tank!** (Cowboy Bebop OP)
11.- **Bouken Desho Deshou?** (Suzumiya Haruhi no Yuuutsu OP)
12.- **Yakusoku Wa Iranai** (The vision of Escaflowne OP)
13.- **CHA-LA HEAD CHA-LA** (Dragon Ball Z OP1)
14.- **Duvet** (Serial Experiments Lain OP)
15.- **Super Shooter** (Gantz)
16.- **Rose** (Nana)
17.- **Kiseki no Umi** (Record of Lodoss War TV OP)
18.- **Melissa** (Full Metal Alchemist OP 1)
19.- **My Will** (InuYasha ED 1)
20.- **Hero's Come Back!!** (Naruto Shippuden OP 1)
21.- **D-tecnolife** (Bleach OP 2)
22.- **Bokusatsu Tenshi** (Dokuro-chan OP)
23.- **Triangler** (Macross frontier OP 1)
24.- **Tameiki No Hashi** (Allison to Lillia OP 1)
25.- **O2** (Code Geass R2 OP 1)
26.- **XTC** (Witchblade OP)
27.- **You Won´t See Me coming** (Gankutsuou ED)
28.- **Dopo Il Sogno- Yume no Ato ni** (Gunslinger girl OP)
29.- **White reflection** (Gundam wing OP)
30.- **Libera me from Hell** (Tengen Toppa Gurren-Lagann)
31.- **Megami no Senshi… Pegasus Forever** (Saint Seiya Hades Inferno OP)
32.- **Logos Naki World** (A world without logos) (Hellsing OP)
33.- **Scramble** (School Rumble OP1)
34.- **Chikyugi** (Saint Seiya Hades Sanctuary OP)
35.- **Family** (Gungrave OP)
36.- **It's Gonna Rain** (Rurouni Kenshin ED 5)
37.- **Inori- You Raise Me Up** (Romeo x Juliet OP)
38.- **Blaze** (Tsubasa Chronicle Reservoir OP 1)
39.- **Catch You Catch Me** (Sakura Card Captor OP)
40.- **Kishin Douji ZENKI** (Zenki OP)
41.- **19 Sai** (XXHolic OP 1)
42.- **The WORLD** (Death Note OP 1)
43.- **Stray** (Wolf´s Rain OP)
44.- **Lilium** (Elfen Lied OP)
45.- **Hit in The USA** (Beck OP)
46.- **Wanderland** (Real Drive OP)
47.- **Sakura Kiss** (Ouran High School Host Club OP 1)
48.- **Kimi ga Suki da to Sakeitai** (Slam Dunk OP 1)
49.- **Moon Revenge** (Sailor Moon R- Movie)
50.- **I´ll be there** (Saber Marionette J ED)
51.- **My Pace Daioh** (Genshiken OP)
52.- **Motteke! Sailor Fuku** (Lucky Star OP)
53.- **Blurry Eyes** (DNA2 OP)
54.- **Dramatic** (Honey and Clover OP 1)
55.- **Koisuru Kimochi** (Saikano OP)
56.- **Rinbu- revolution** (Revolutionary Girl Utena OP)
57.- **Coppelia no Hitsugi** (Noir OP)
58.- **Innocent Sorrow** (D.Gray-Man OP 1)
59.- **Butterfly Kiss** (Rave master OP)
60.- **Galaxy Angel -Eternal Lovers-** (Galaxy Angel OP)
61.- **Hakanaku mo Towa no Kanashi** (Gundam 00 Season 2 OP1)
62.- **Tune the rainbow** (RahXephon Movie ED)
63.- **For Fruits Basket** (Fruits Basket OP)
64.- **Wild Flowers** (Zoids OP)
65.- **Get Wild** (City Hunter ED)
66.- **Hohoemi no bakudan** (Yu Yu Hakusho OP)
67.- **Inner Universe** (Ghost in a Shell-SAC OP 1)
68.- **Kiri** (Ergo Proxy OP)
69.- **Cloud Age Symphony** (Last Exile OP)
70.- **Papermoon** (Soul Eater OP 2)
71.- **Kuusou Runba** (Goku Sayonara Zetsubou Sensei OP)
72.- **Still doll** (Vampire Knight OP)
73.- **Kataomoi Fighter** (Itazura na Kiss ED 1)
74.- **Mr. Dandy** (BubleGum Crisis ED)
75.- **Over soul** (Shaman king)
76.- **Dragon Screamer** (Captain Tsubasa)
77.- **Unshakable Love** (Getbackers)
78.- **Space Battleship Yamato** (Space Battleship Yamato OP)
79.- **Re-sublimity** (Kannazuki no Miko OP)
80.- **Glaring Dream** (Gravitation ED)
81.- **Requiem-Inori** (Trinity Blood)
82.- **Butter-Fly** (Digimon Adventure OP)
83.- **A song of storm and fire** (Tsubasa)
84.- **Itsuwareru Eien** (película XXXHolic)
85.- **Ex Dream** (X TV OP)
86.- **Silhouette of a Breeze** (Victorian Romance Emma)
87.- **Pastel Pure** (María-sama Ga Miteru OP)
88.- **Yume no naka e** (Karekano ED)
89.- **Rondo** (Vampire Knight Guilty OP)
90.- **Ring** (Escaflowne: a girl in Gaia ED)
91.- **Hitomi no Kakera** (Madlax OP)
92.- **After in The Dark** (Macross Plus)
93.- **Nemureru Hoshi no Aoi** (Shikebane Hime Aka)
94.- **Bon Voyage!** (One Piece OP 4)
95.- **Moonlight Densetsu** (Sailor Moon OP 1)
96.- **Cyclone** (Romeo x Juliet ED)
97.- **The Girl in Byakkoya** (Paprika)
98.- **Canta per Me** (Noir)
99.- **Allegro Cantabile** (Nodame Cantabile OP)
100.- **Nyan Nyan Special Service Medley** (Macross Frontier)
101.- **Moonflower** (Le portrait de Petite Cossette)
102.- **Passion** (Kingdom Hearts II)
103.- **Shin Jogoku Rock** (Jigoku Shoujo Mitsuganae)
104.- **Gradus Vita** (Hellsing OVA)
105.- **Halo Theme Mjolnir Mix** (Halo 2)
106.- **Main Theme** (Gunslinger Girl- Il Teatrino)
107.- **Tsubasa wa Pleasure Line** (Chrono Crusade OP)
108.- **The Ballade of Puppets: The Ghost Waits in the World Beyond** (Ghost in the shell- Innocence)
109.- **Audi Famam Illius** (Super Smash Brothers Brawl)
110.- **Brothers** (Full Metal Alchemist)

111.- Diva (Blodd +)
112.- Disillusion (Fate Stay Night OP)
113.- D.M.C (Devil May Cry)
114.- Beautiful World
(Neon Genesis Evangelion 0.1 You Are not Alone)
115.- Saigo No Mameshiba (Arjuna)
116.- Messaiah (Angel Sanctuary OVA OP)
117.- Chaos Last Battle (Final Fantasy Dissidia)
118.- Nobody Knows (XXXHolic Kei OP)
119.- Resonance (Soul Eater OP)
120.- Force of Mind- Main Theme
(Dragonaut the resonance)
121.- Monochrome Kiss (Kuroshitsuji OP 2)
122.- Akatsuki no Kuruma (Gundam SEED)
123.- Sora wo Nosete (Tenkuu no Shiro Laputa)
124.- You Get to Burning
(Martian Sucessor Nadesico OP)
125.- Komm Susser Tod ~Amaki Shi yo, Kitare~
(End of Evangelion)
126.- Gekitei (Sakura Wars OP)
127.- Old Snake (Metal Gear Solid 4)
128.- Continued Story (Code Geass R2)
129.- Season (Perfect Blue)
130.- Ashita e no Kizuna (Valkyria Chronicles OP)
131.- Synchronicity (Tsubasa Tokyo Revelations)
132.- Heart of Sword, (Rurouni Kenshin ED3)
133.- Kimi Sae Ireba (Love Hina ED)
134.- PSI- Missing (To Aru Majutsu no Index OP 1)
135.- Megumeru- Cuckool Mix 2007
(Clannad OP)
136.- Why (FF VII Crisis Core)
137.- Lonely in Gorgeous (Paradise Kiss)
138.- Action! (CLAMP in Wonderland 2)
139.- Shounen no Heart (Eureka 7)
140.- F.D.D. (Chaos; head OP)
141.- Soramimi Cake (Azumanga Daoih OP)
142.- Driver's High (GTO)
143.- Believe In Tomorrow (Hunter x Hunter)
144.- Happy Material (Mahou Sensei Negima OP)
145.- Zetsubou Billy (Death Note ED 2)
146.- Life Song (Macross Zero)
147.- Tonight, Tonight, Tonight (Bleach OP 4)
148.- Forever Love (X Movie OP)
149.- Uso- Lie (Full Metal Alchemist Brotherhood ED)
150.- Low of Solupsism (Death Note)
151.- Angelus (InuYashaOP 6)
152.- Little Bird (Bokurano)
153.- Haruka Kanata (Naruto OP 2)
154.- Souchinosuke (One Piece ED 6)
155.- Blue Sky, True Sky (Tears to Tiara ED)
156.- Dive into Shine (Kamikaze Kaitou Jeanne)
157.- We Gotta Power (Dragon Ball Z OP 2)
158.- Sora´s Tale (Escaflowne: a girl in Gaia)
159.- Torukia (Ghost in the shell -SAC)
160.- Howling (Darker than Black OP 1)
161.- Singing of Waste (Gunpared March)
162.- Alones (Bleach)
163.- Link (FMA Conqueror of Shambala)
164.- Simple and clean (Kingdom Hearts I)
165.- Friends (Macross 7)
166.- Omoide ga Ippai (Ranma ½)
167.- Ready, Steady Go! (FMA OP 2)
168.- One Winged Angel (FFVII)
169.- Daybreak´s Bell (Gundam 00 OP 1)
170.- Onna no Ko Otoko no Ko (School Rumble ED 1)
171.- Kimi Shinitamo Koto Nakare (Shangri-La OP)
172.- Ookami to Koushinry
(Spice and wolf OP)
173.- Again (Full Metal Alchemist Brotherhood OP)
174.- Reflectia (True Tears OP)
175.- Open your mind (Ah, my Goddess! OP)
176.- Kouga Ninpochou (Basilisk OP)
177.- Haruka Kanata (Naruto OP)
178.- Platinum (Sakura Card Captor ED 4)
179.- Shell (Witch Hunter Robin OP)
180.- Mystic Eyes (Escaflowne ED)
181.- Sorairo Days
(Tengen Toppa Gurren Lagann OP)
182.- Last Kiss (Gantz ED)
183.- Shining Days (MY-Hime OP)
184.- Colours (Code Geass OP 1)
185.- Kioku no Mori (Tsubasa: Shunraiki)
186.- Bomb A Head! (Tenjho Tenge OP)
187.- Itsumo Nando Demo (Spirited Away)
188.- Vampire Knight Guilty Main Theme
(Vampire Knight Guilty)
189.- Runners High (FLCL)
190.- Ginga Tetsudou 999 (
Galaxy Express 999 OP)
191.- Ano Sora o Dakishimite
(Kimagure Orange Road)
192.- Asu e no Namida (Onegai Twins)
193.- Secret Sorrow (X TV ED)
194.- Dress (Trinity Blood OP)
195.- Ashita e no Melody (Sakura CC movie 2)
196.- Gunxsword (OP Guns x Sword OP)
197.- Colours of The Heart (Blood +)
198.- The Real Feeling (Zero no Tsukaima ED)
199.- Unlimited (Samurai Seven)
200.- Aimo (Macross Frontier)



TOP 10 MÚSICA PARA VIDEOJUEGOS

EL ESTUDIO DE KAGURA

Por Mario Monroy

10 HALO

La saga protagonizada por el jefe maestro ha dado al mundo uno de los soundtracks más respetables, con bastantes percusiones y con un inigualable tono de música un tanto medieval. **Martin O'Donnell** y **Michael Salvatori** lograron hacer la diferencia entre una banda sonora respetable y algo de gran calidad. La mayoría de los juegos de disparos en primera persona cuentan con un soundtrack basado en el rock y el metal, pero no es el caso de *Halo*, que gracias a que los soldados son llamados Spartan, dan el pretexto perfecto para darle un giro a la música que fondea nuestra matanza de extraterrestres. Está plagado de melodías que más bien parecerían pertenecer a un juego de corte medieval. Así, nuestro avance por el anillo es orquestado por una filarmónica que nos inspira y nos prepara para una batalla cuerpo a cuerpo, como si se tratara de los antiguos soldados espartanos que se alistaban al ritmo de los tambores de guerra.

9 THE WORLD ENDS WITH YOU

Este título llegó y pegó con tubo, gracias a la gran calidad de su modo de juego y excelente historia. La música, como era de esperarse, está a la altura de nuestra aventura, incluso podría decir que en ocasiones la banda sonora es la que roba la atención. Todas las canciones han sido compuestas y producidas por **Takeharu Ishimoto,** compositor japonés nacido en 1970, que se unió a Square Enix en 1998, donde se ha encargado de diversas bandas sonoras, tales como *Compilation of Final Fantasy VII, Crisis Core, Final Fantasy Agito XIII, Dissidia Final Fantasy* y *The World Ends With You*.

La banda sonora, de alrededor 76 minutos, mezcla estilos como el hip-hop, el rock y el techno. En ella han participado 11 cantantes: **SAWA, Makiko Noda, Leah, Ayuko Tanaka, Mai Matsuda, WAKAKO, Hanaeryca, Cameron Strother, Andy Kinlay, Nurlie Nurly y Londell "Taz" Hicks**. En último lugar destaca que el tema central del juego, *Lullaby For You*, ha sido interpretado por la joven cantante de pop japonesa **Jyongri**. Y con tantos cantantes podremos decir que es una excelente compilación de J-Pop.

8 THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Jeremy Soule, autor de la música de *Star Wars: KOTOR, Neverwinter Nights* y *Guild Wars*, ha sido el encargado de ambientar musicalmente todos los eventos que ocurren durante nuestra aventura en *Oblivion*. Su calidad está al nivel de las últimas producciones épicas que han salido de Hollywood. De hecho, perfectamente podríamos encajar toda la banda sonora que compone el juego en cualquier película de fantasía medieval.

La música está ejecutada por una orquesta, y ha sido magníficamente implementada. Escucharemos ambiental, tranquila y relajante mientras caminamos por los verdes prados, hasta que un enemigo irrumpa ante nosotros, lo que hará que la canción cambie a una pieza que nos imponga tensión y nervios. Pocos juegos constan de un apartado musical tan variado, y difícilmente nos cansaremos de lo que Soule ha trabajado con tanta atención, para que nosotros lo disfrutemos mientras realizamos nuestras tareas diarias en este mundo digital.

7 SHADOW OF THE COLOSSUS

Colosal y sin ningún tipo de sombra por encima de ella. Así es la banda sonora de uno de los pocos juegos modernos considerados de culto. Compuesta por **Kow Otani**, quien ha tenido una carrera muy corta como compositor, es el responsable de tan importante labor, misma que ha llevado a cabo como ningún otro. Otani se empapa del vigor e imaginación del mundo ideado por Ueda, hasta tal punto que se hará impensable concebir la supervivencia del uno sin el otro. Una simbiosis de imagen y sonido.

Evocadora de tiempos remotos, exótica en sus matices, melancólica en su concepción y enérgica en su desarrollo, el trabajo de este compositor tiene poco o nada que envidiar a las mejores de su género. Por si fuera poco, está perfectamente integrada en el juego, adaptándose a las distintas situaciones que afrontaremos en nuestras épicas batallas.

6 FINAL FANTASY VII

No hay videojugador de rol que no conozca la banda sonora de *Final Fantasy VII*, pues para muchos es la mejor que se ha producido nunca, y lo es por la cantidad de sentimientos que consigue aflorar. **Nobue Uematsu**, su compositor, elevó los estándares de una forma sin igual en la industria de los videojuegos. En estos días no es tan extraordinario el hecho de que una banda sonora de un videojuego sea mucho mejor que la de cientos de películas que se estrenan, pero en aquellos años la calidad de las composiciones para *Final Fantasy* sorprendieron a todo el mundo, e hicieron que se viera de otra forma este apartado tan importante. Las melodías de esta obra maestra de los videojuegos transmiten mucha melancolía, y hace que cualquiera se deje llevar por los tranquilos y entristecidos sonidos de una tierra afligida. Es tan perfecta que incluso se han dado conciertos alrededor del mundo de la mano de las mejores orquestas, por ello es la número uno de esta lista.

5 [illegible]

Desde el comienzo de la saga *Metal Gear Solid*, **Hideo Kojima** dejó bastante claro que la música es una parte fundamental de cualquier videojuego, por ello la especial atención que ha mostrado en sus entregas. A pesar de que las canciones que componen el soundtrack del videojuego fueron creadas por su mismo equipo en lugar de contratar algún experto en el área, logran trasladarnos a la piel de Snake y sentirnos parte de la misiones. Sólo basta recordar aquella acelerada tonada que se hacía presente cuando éramos descubiertos por algún soldado, y que poco a poco iba haciéndose más tranquila una vez que permaneciéramos ocultos. Esta y otras melodías llegan hasta la cuarta entrega, y ahora más que nunca dejan ver lo importante que son.

El trabajo hecho por **Harry Gregson Williams**, quien se ha encargado de dicha tarea desde se-

gunda entrega, y **Nobuko Toda** es increíblemente destacado, ambos logran llevar a un nuevo nivel la simbiosis entre el juego y la música, haciendo de la banda sonora de *Metal Gear Solid 4* una de las mejores.

4 SILENT HILL

Describir la música de **Akira Yamaoka** es un tanto complicado, pues compone cosas muy dispares. Nos encontramos con canciones totalmente instrumentales y atmosféricas. Con sonidos metálicos y pesados, acompañados por ritmos repetitivos, que hacen que te aceleres jugando *Silent Hill*.

También nos encontramos con temas instrumentales, pero algo melódicos, que te ambientan en ese pueblo y te sumergen en su espesa niebla. El denominador común es el sentimiento. Todas las canciones lo derrochan y puede que se plasme más en temas cantados, como *Cradel of Forest*. Lo que está claro es que las bandas sonoras del conocido juego son dignas de estar en la estantería de cualquier amante de la música, pues cada una contiene auténticas obras de arte.

3 SUPER MARIO GALAXY

Quizás la tonada de *Mario Bros*. sea una de las más reconocidas a nivel mundial, desde la primera vez que escuchamos ese sonido de 8 bits quedó tatuado en nuestro cerebro y es algo que nunca podremos olvidar; gracias a que este plomero panzón nunca dejará las consolas. El autor de tan emblemática melodía fue **Koji Kondo**, quien para crear la música de este videojuego tuvo una total libertad creativa. Nadie sabe en qué se inspiró para hacer la tonada, pero lo que sí sabemos es que no pudo ser de otra forma. Ahora, poco más de veinte años después de haber creado tan singular sonido, *Super Mario Galaxy* reúne todas las melodías de las entregas anteriores y les da un toque más real, llevando por primera vez los sonidos digitales del mundo de Mario a la magistralía de una orquesta, que ha logrado captar toda la escencia de las sencillas tonadas y llenarlas de vida como nunca.

2 THE LEGEND OF ZELDA

Nuevamente nos encontramos con un soberbio trabajo de **Koji Kondo**, esta vez para el espadachín más respetado en los videojuegos. El soundtrack de Zelda cuenta con las piezas más bellas en el mundo de los videojuegos, siendo las más reconocidas *Hyrule Field*, el tema principal de toda la saga, el cual aparece a lo largo de toda la aventura en sus distintas versiones. A través de las entregas, la música ha madurado considerablemente, pues hasta la fecha se conservan todas las que escucharon nuestros oídos en la década de los ochenta, pero esta vez con más emoción que nunca. Aunque es una verdadera lástima que Nintendo haya decidido continuar con el sonido computarizado en lugar de optar por llevar esta querida música a las manos de una orquesta, como fue el caso de *Mario Galaxy*, aun así logra conmovernos y levantar nuestra espada para seguir peleando en contra del mal.

1 FINAL FANTASY X

Fue la primera vez que **Nobuo Uematsu** tuvo que pedir ayuda para componer la música de *Final Fantasy*. En esta ardua misión lo acompañaron los compositores **Masashi Hamauzu** y **Junya Nakano**.

El juego incluye tres canciones: *Suteki Da Ne*, cantada por **Ritsuki Nakano** (también conocida como "RIKKI"), una cantante de J-pop. La letra fue escrita por **Kazushige Nojima**, mientras Uematsu compuso la parte instrumental. Como las baladas de *Final Fantasy VIII* y *IX*, tiene una versión en orquesta cuando el final del juego. Otra canción es *Otherworld*, el opening de heavy metal, cantada por el inglés **Bill Muir**. La tercera es *Hymn of the Fayth* (Himno de los fieles), una canción en japonés que se repite constantemente. Hay varias versiones, una para cada invocador del templo. También hay cantadas por los [illegible].

Aunque la mayoría de los videojuegos [illegible] con letra, [illegible] para esta entrega. Nobuo logró llevar aún más allá lo que había logrado con las bandas sonoras de *Final Fantasy*. Cada una de las melodías están llenas de un enorme sentimiento, ya sea melancólico o de alegría, [illegible] ninguna otra banda sonora.





Historia de las consolas

Por JRR Yoda



Atari 2600



Antes de esta consola existió el Magnavox Odyssey (1972), la Atari Super Pong (1975), la Farchild Channel y la Coleco Telstar (1976). En 1977 salió la primera consola que todos recordamos, el Atari 2600, con la innovación de que trabajaba con cartuchos.

Nes



Abrió la era de las consolas de los 8 bits, en 1985, siendo la más famosa y vendida de su época. Un año después, Sega sacaría el Sega Master System. Estas dos máquinas imperaron hasta 1990, sólo con una incursión pequeña de Nec, la PC engine/TurboGrafx 16, Amstrad gx4000 y la Comodore C64Games System. Ambas consolas pasaron sin pena ni gloria.

Neo Geo



Fue la primera en utilizar 16 en lugar de 8 bits, fue de las más peleadas. No es tan recordado como el Super Nes, su contemporánea junto con otras más, lo que duró sólo dos años.

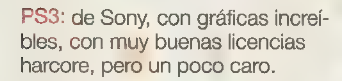
Playstation



Entre los 32 y 64 bits, destacando dos consolas que no fueron las primeras en salir: el Playstation y el Nintento 64, dejando a sus antecesoras muy olvidadas.

Sega Dreamcast

Su caída se debió a que no tenía una gran gama de juegos con licencias buenas, así que el PS2 y el Game Cube imperaron. Pertenecen a la sexta generación.



Última generación



Wii: de Nintendo, la consola más innovadora, más vendida y, desgraciadamente, la menos jugada, pues le falta más licencias para jugadores de la "old school".

PS3: de Sony, con gráficas increíbles, con muy buenas licencias harcore, pero un poco caro.

Xbox 360: de Microsoft, la que quiso salir primero, pero es la que tiene más fallas.



LA HISTORIA DE UN GIGANTE

Por Hellscream

Una de las empresas y compañías de mayor alcance e historia en el mundo del entretenimiento digital es, sin duda, Nintendo. Fundada hace ya varios años por un grupo de genios, no comenzó siendo grande y poderosa, sino todo lo contrario, pero si quieres enterarte de la fundación de la leyenda, sigue con nosotros.

LOS PASOS DEL TITÁN

Nintendo comenzó como muchas empresas, desde abajo, en el año 1889. Entonces su nombre era "Nintendo Koppai", su director era **Fusajiro Yamauchi** y se dedicaba a hacer cartas para juego; es decir, barajas, en su base de operaciones en Kioto. Las cartas hechas completamente a mano eran un trabajo artesanal, pero con el tiempo tomaron fuerza y popularidad, por lo cual se tuvo que contratar más personal para su producción.

En 1956, **Hiroshi Yamauchi**, nieto de Fusajiro Yamauchi, y posteriormente presidente de Nintendo, fue a cerrar tratos en Estados Unidos, para su empresa de cartas. Entonces se dió cuenta de que las cartas casi no se usaban, por lo cual cerró tratos con Disney para utilizar sus personajes y así elevar ventas.

Pero esto sólo fue una ganancia y vida efímera, pues la empresa y las ventas decayeron hasta el suelo con la llegada de las Olimpiadas de Tokio, pues las ganancias de Nintendo se perdían con celeridad. Más tarde, la empresa trató con ideas nuevas y otros proyectos, de 1963 a 1968, como juguetes y hoteles de amor (en donde las parejas nacionales buscaban intimidad).Todos fueron fracasando uno tras otro, solamente el mercado de juguetes se mantuvo, y sacó un poco a flote a la empresa, pero su carrera en el mundo de los videojuegos entró hasta su nuevo trato con *Magnavox Odyssey*, cuya tarea era distribuirlo en todo el mundo como una empresa de ventas.

Más tarde la historia dio un giro, pues en 1978, *Computer Othello* llegó de la mano de Nintendo. De ahí desarrolló miles de juegos, hasta hacerse la empresa que conocemos hoy, después de crear su juego estrella, *Donkey Kong*. El significado de la palabra Nintendo se desprende de la siguiente forma: NIN- responsabilidad, deber; TEN- el Cielo o los cielos; DO- templo, salón. Y significa: "Deja la suerte al cielo" o "Tarea del cielo".

MARIO BROS: EL ESTANDARTE PERFECTO

La mascota legendaria de Nintendo, un fontanero bigotón, nació de la idea de un héroe que busca defender el honor y la vida de una hermosa chica rubia. Su concepto y nombre original eran Jumpman, o el saltador, y su empleo era de carpintero. El hecho de volverse un héroe es simplemente una coincidencia.

La mascota original era el mono con corbata, pero la popularidad del chico que salta fue mucha más fuerte cuando fue bautizado en 1983, con su juego *Mario Bros*. Los dos hermanos debían explorar las alcantarillas de Brooklyn, Nueva York, por la infestación de criaturas extrañas. El juego dio mucho de que hablar y, sobre todo, mucho auge a los hermanos Mario.

Años más tarde fue llevado a la pantalla chica y a las consolas caseras, para que su fuerza incrementara, hasta su llegada al NES con su serie *Súper Mario Bros*, cuando el juego y el personaje se vieron inmiscuidos en una vida de fama y gloria. Actualmente, Mario es la mascota más famosa y reconocida del mundo del entretenimiento digital, además de contar ya con una estrella en el paseo de la fama.

Uno de los títulos más representativos de este personaje es *Súper Mario Bros 3*, compuesto por ocho mundos principales, llenos de submundos, barcos, misiones en castillos y acertijos, que hacen de este juego todo un clásico del entretenimiento digital. Además, implementó por vez primera los trajes nuevos de súper poder: fuego, martillo, mapache y hasta rana. Un hecho que impulsó a otros juegos a imitarlo.





EL ARMA DE SONY

Por Ernesto Olicón

Desde la aparición de Famicom en Japón, el mundo de los videojuegos estuvo controlado por Nintendo, Mario y similares. Pocas empresas han podido crearle cierta competencia (Sega, Microsoft). Sólo una puede decir que, en algún momento de la historia, le ganó un par de rounds en la eterna guerra de consolas, haciendo pensar que sería el futuro dominador. Sólo Sony y su Playstation, que data de 1994.

Los 32 bits de la consola creada por **Ken Kutaragi** eran una desventaja ante las capacidades del N64. Sin embargo, también existían fortalezas: el formato en CD permitía almacenar más información que los cartuchos de Nintendo. Del mismo modo, el que Sony no interviniera permitía a las compañías crear con mayor libertad (sin preocuparse por hacer juegos infantiles o familiares).

Todas estas facilidades permitieron a diversas desarrolladoras hacer juegos sorprendentes y adelantados a su época. En el PSX-PS1 conocimos historias legendarias. El combate de Cloud y Sephiroth, las desventuras del equipo S.T.A.R.S en Raccoon City y, por supuesto, la misión de Solid Snake para evitar una catástrofe nuclear. Fueron los títulos, no la consola, los que le permitieron a Sony enviar a su competencia a la lona.

JUEGA EN NUESTRO MUNDO

Para el momento en que apareció el PS2, las cosas habían cambiado en la industria. Sega estaba por retirarse de la fabricación de consolas para sólo programar. Nintendo estaba golpeado por el impacto del PS1. Para colmo, el dinero de papá Bill llevó a Microsoft a experimentar en tan difícil mundo con el Xbox.

Pese a ello, no se dejó atrás la esencia que les dio el triunfo anteriormente. Títulos históricos, muchas partes de sagas que ya habían nacido en las consolas de Sony (*Resident Evil, Metal Gear, Final Fantasy*). Otros empezaron en los 128 bits para crear su propio legado (*Devil May Cry, Guitar Hero*). Con ello, el PS2 llevó los videojuegos a un nuevo nivel. No sólo siendo una de las consolas más vendidas, también le permitió a Sony lanzar una consola portátil (el PSP).

¿Y LA SENCILLEZ, 'APÁ?

Sony se enfrenta a uno de sus mayores retos. Creó, con el PS3, una consola muy poderosa. Sin embargo, resulta cara, al tiempo que la atadura al formato Blu-Ray le impide utilizar los discos de las dos anteriores generaciones. También exige una compresión de los datos. Todo ello de una programación complicada, lo que ha resultado en pocos títulos.

Con el Wii y el Xbox utilizando las técnicas de Sony (Nintendo tiene una consola accesible, Microsoft ha lanzado títulos históricos), el PS3 parece estar vencido tras renunciar a su ideal. En algún momento, Nintendo se vio vencido, obligado a mejorar. Ahora Sony corre esa suerte.

METAL GEAR SOLID: LOS NIÑOS TERRIBLES CREAN UNA NUEVA ERA

Pocas series de videojuegos han logrado lo que *Metal Gear Solid*. **Hideo Kojima** ha logrado que se equipare su historia con la de la industria cinematográfica. En ella tenemos, como antihéroe, a Solid Snake. Producto de un programa genético para crear súper soldados a partir de un viejo héroe de guerra, debe detener, al principio, el funcionamiento de los Metal Gear (poderosa arma nuclear). Después se enfrenta a su propia decadencia, a la mitad de una guerra regida por el dinero.

Con particulares compañeros y enemigos espectaculares, la historia de Snake mantiene la adrenalina alta, matizada con las complejas tramas políticas que se tienden sobre la aventura. Pese a que en ocasiones parece una eterna película virtual, *Metal Gear* ha logrado crear, por sí misma, un legado envidiable en la historia de los videojuegos. *It's Showtime!*





XBOX

Y SU HIJO FAVORITO HALO

Por Alecs Vargas

Hagamos memoria, por el año 2001, el mundo de las videoconsolas estaba dominado principalmente por las consolas de sexta generación: Gamecube (Nintendo) y el PlayStation 2 (Sony). Entonces a Microsoft se le ocurrió la grandiosa idea de entrar a la competencia, después de analizar los beneficios de este mercado. Luego, lanzó en Estados Unidos, Japón y Europa una nueva consola: la Xbox.

Entre todas las monerías que realizaba esta primera consola de Microsoft, destacaba su procesador, Intel Pentium III; el lector de DVD interno, disco duro, puerto Ethernet. En pocas palabras, una PC que serviría únicamente como medio recreativo de alta calidad. Gracias a estas características y a su arquitectura "x86", similar a una PC, Microsoft logró vender en total 24 millones de unidades en el mundo.

Cuatro años más tarde, como resultado del éxito, fama y aceptación obtenida por la primera consola Xbox, Microsoft lanza su nueva consola, bajo el nombre de Xbox 360. De esta forma, la compañía entra a la séptima generación de consolas; lamentablemente, parece que en esta ocasión no ha tenido la misma aceptación que su predecesora, debido a la fuerte competencia del PlayStation 3 y, sobre todo, de la Wii, de Nintendo.

Como características principales, encontramos que la Xbox 360 cuenta con un CPU basado en la de una IBM Power PC. Tiene entrada para dispositivos USB, controles inalámbricos, la capacidad para jugar en línea gracias a Xbox Live, y al igual que su antecesora, reproduce diversos formatos de DVD, así como diversas características especiales de software y hardware.

HALO

Xbox, a lo largo de su historia, ha estado siempre acompañado del popular *Halo*, videojuego lanzado a la par de la consola en 2001. Es una aventura de acción en primera persona y es desarrollado por Bungie Studios, que seguramente has jugado en más de una ocasión con tus amigos. En su primera versión fue premiado como el Mejor juego del año, reconocimiento otorgado por la Academia de las artes y Ciencias Interactivas, vendiendo alrededor de 10 millones de copias.

El argumento del videojuego recae en el Master Chief, que encabeza una guerra en el 2552. La humanidad se ha expandido y creado colonias en el universo, pero tendrá que enfrentarse a la raza de alienígenas autonombrados como El Covenant, quienes consideran a los humanos como una amenaza y unos herejes.

La saga de *Halo* cuenta con otros tres títulos: *Halo 2*, lanzado en exclusiva nuevamente para Microsoft en el 2004. Rompió récords históricos de jugadores en línea simultáneos (más de medio millón de partidas en su debut), y reforzó las ventas del Xbox 360. En 2007 se lanza al mercado *Halo 3,* continuando con las aventuras de Master Chief, y en esta ocasión impuso el récord de un millón de personas jugando en línea durante su primera semana después de su lanzamiento.

Finalmente, en el 2009 se lanza a la venta *Halo Wars*, juego de estrategia de combate, desarrollado por **Ensemble Studios.**


CONEXIÓN MANGA
AI/09

THE KING OF FIGHTERS

LA MEJOR DE LAS PELEAS CALLEJERAS

Por Dash Bandith

Es uno de los videojuegos legendarios de la década de los noventa. En sus inicios revolucionó el género de los juegos de pelea, debido a que las batallas se sostenían entre equipos de tres peleadores, si bien originalmente el juego estaba planeado para ser sólo una eventualidad al llevar a cabo un dream mach (pelea de ensueño), entre los peleadores del resto de la franquicia de la compañía SNK, como es el caso de *Fatal Fury* y *Art of Fighting*; además, incluyeron personajes de otros de sus títulos, como *Psycho Soldiers* (Atena Asamiya) e *Ikari Warriors* (Ralf y Clark).

A diferencia de lo que sus diseñadores habían esperado, fue en extremo popular, tanto que al año siguiente lanzaron la entrega *King of Fighters 95*. Desde ese momento, *KOF* se consolidó como el juego emblema de la compañía. En gran media, muchas de sus características engrandecieron el título, como el hecho de tener un hilo argumental coherente y bien definido, que año con año la historia era develada en lo "cinemas display", un plus muy valioso para los jugadores. Claro está que su modo de juego ayudó mucho, por ser el primero con Movimientos de desesperación o mejor conocidos por los aficionados a las maquinitas como Quintos. Es clásico efectuar un combo (secuencia de golpes) de cuatro golpes y rematar con especial. Eso demuestra cómo *KOF* innovó en muchos aspectos.

Sin embargo, también ha pasado por un sinnúmero de penurias, pues en el año 2000, SNK se declaró en bancarrota y muchos de sus juegos fueron licenciados por otras compañías. Tal es el caso de que a partir de *KOF 2001* a la fecha, muchos han considerado la caída de uno de los más grandes títulos de la historia. El arte sufrió un cambio radical, al igual que el modo de juego, además de que la serialización no se ha llevado año con año. A partir de *KOF 2003*, los posteriores llevan el número de entrega, como *KOF XI* y *KOF XII*; cabe aclarar que éste último está pensado para lanzarse para el PS3 con gráficas de alta resolución para el verano de 2009.

Como universo paralelo, también encontramos las sagas en tercera dimensión *Maximun Impact*, que no ha sido del agrado de todos los "KOFeros" de corazón, pues el sistema de juego y, sobre todo el diseño de personajes, sufrieron cambios radicales, que te hacen pensar que se trata de otro videojuego, y menos un *KOF*.

PERSONAJES EMBLEMÁTICOS

Kyo Kusanagi e Iori Yagami

Kyo e Iori son descendientes de los clanes ancestrales que encerraron al demonio Orochi, pero a lo largo de los años, y por un cruento asesinato, los clanes aliados se volvieron adversarios, y esta rivalidad sigue en nuestros días en los eslabones más jóvenes. Siempre que se va a definir quién es el mejor, el destino hace que se alíen para derrotar un enemigo en común. Un detalle excelente es que, cuando estos personajes se enfrentan en el juego, hay una presentación especial, y año con año era diferente; en ocasiones no se trataba de la presentación, sino de cómo al final festejaban la victoria sobre su eterno rival.

Mai Shiranui

Originalmente era parte de *Fatal Fury*, pero desde su llegada a *KOF*, ha sido uno de los personajes femeninos más emblemáticos. Su aspecto poco ha cambiado, para beneplácito de todos los caballeros, que se deleitan por su breve traje, que le ha valido varios títulos, como ser el sex symbol de SNK, ser la sexta entre las "50 más sexy de videojuegos" y la "Chun-Li de SNK". Y, claro, pelea bien.

Terry Bogard

El anterior protagonista de *Fatal Fury*, base del resto de los personajes que surgirían en *KOF*. Encarna al perfecto peleador, decidido, valiente, que sabe cuándo es mejor detenerse. Su primera motivación para pelear era una venganza, pero conforme pasa el tiempo va cambiando y termina hasta de guardaespaldas del hijo del hombre al que quería acabar. Además, su gorra es emblemática.



JUEGOS CLÁSICOS

Por Ito Keita

DARK STALKERS

[illegible]



FATAL FURY

Un videojuego de Arcadias que salió por primera vez en 1991. Tras el gran éxito obtenido se preparó una saga de 10 videojuegos para todas las consolas, hasta la salida de *Fatal Fury First Contac*, en 1999, cuando se preparó el lanzamiento de *The King of Fighters*, en el que se retoman a los personajes, los cuales fueron creados para la Neo Geo, por la compañía SNK. La trama gira entorno a los hermanos Bogard, que tras la muerte de su padre buscan venganza. A ellos se les une Mai Shiranui, Joe Higashi, para así encontrar al asesino, Goentiz (Goenitz).



EL INICIO DE UN GRAN ÉXITO



Por Ito Keita

Street Fighters fue creado por la famosa compañía Capcom. La primera vez que salió al público fue en 1987, para todas las consolas. El diseño estuvo a cargo de **Takashi Nishiyama** y **Hiroshi Matsumoto**. En 1991 regresó con su segunda entrega *Street Fighters II*, y la serie consta de cuatro juegos, que duraron hasta 1994. Un año después surgió la serie de *ST Alpha*, y consta de sólo tres juegos: *Street Fighters Alpha Zero 1, 2,3*, que fue seguida por la serie *EX*.

En 1997 surgió otra saga de tres videojuegos de *Street Fighters III*, que duró hasta 1999. No sería sino hasta el 2008 que volvería un nuevo título directo de la saga original, *Street Fighters IV*, que salió a la venta a principios de 2009. Aparte, los emblemáticos personajes se han enfrentado con otros de distintos videojuegos y hasta del cómic norteamericano. De entre ellos, destacan *Marvel vs Capcom, SNK vs Capcom* y *Tasunoko vs Capcom: Cross Generation of Heroes*.

Hablando de las películas, la primera que salió fue *Street Fighters II The Movie,* en 1990. Al pasar el tiempo, salió una versión remasterizada y con más escenas agregadas. En 1994, conocimos *Street Fighters, la última batalla*, una versión de la historia realizada en Estados Unidos y protagonizada por **Raúl Julia** y **Jean Claude Van Damme**. En 2009, Hollywood volvió a tomar la historia de *Street Fighter* para una nueva película, esta vez basada directamente en el personaje de Chun Li, interpretada por la actriz **Kristin Kreuk** (*Smallville*). El 10 de abril de 1995 salió una versión animada de 29 episodios, que presenta a Ryu y Ken en sus entrenamientos y sus viajes por todo el mundo.

Este juego también tiene un cómic que fue lanzado por Viz Media en Japón, en Estados Unidos por Udon Comic, y aquí en nuestro país por Vid. Consta de 14 volúmenes, los cuales salieron en 1993. En cuanto a la historia, se enfoca en un grupo de peleadores, cada uno con una habilidad o poder especial, que compiten entre sí.

PERSONAJES EMBLEMÁTICOS

Tiene 25 años y es el personaje principal, se considera como el número uno por sus múltiples técnicas, las cuales puedes combinar según la situación. Se puede transformar en Súper Ryu y también posee una versión oscura que es muy fuerte.

Decide volverse peleadora después de ver la muerte de su padre y jura venganza. Continúa con su entrenamiento hasta lograr magníficos poderes y se nota muy bien en su estilo de pelea con la combinación de sus técnicas.

Es uno de los mejores villanos con un poder psíquico muy alto y se le nota muy bien la maldad que posee. Da fuerte golpes y patadas que le bajan mucha sangre a sus oponentes, en especial si se combinan con sus ataques giratorios.
Tip **personal:** Fue difícil escoger un personaje, puesto que me gustan todos, así que me decidí por Akuma. Si lo quieren transformar en súper, sólo tienen que escogerlo y presionar *Start* cinco veces.









MORTAL KOMBAT

Este juego se lanzó en 1992 por Midway Games y le siguió una secuela, abarcando hasta la fecha un total de 18 juegos. Es de peleas, creado para todas las consolas en modo compatible, y por su alto contenido de sangre se recomienda exclusivamente para mayores de edad. La calidad gráfica es buena y la música es espectacular. En 1995, en Estados Unidos, se lanzó la película como tributo a este videojuego, por la compañía productora New Line Cinema, y durante el 2008 salió un nuevo versus contra los personajes de DC Comics.





FINAL FANTASY

CUANDO LA FANTASÍA JAMÁS TERMINA

Por Fanny de Laussange

Tal vez sea una locura insistir después de 13 títulos, ¿pero no sigue siendo irónico que *Final Fantasy* continúe llamándose así, cuando el final parece que nunca llegará? Al menos eso es lo que esperamos cientos de fanáticos de este RPG que se ha convertido en el parteaguas de este tipo de historias, y sin él, el mundo de los videojuegos nunca sería lo mismo. Ya sea por sus atrayentes historias, sus personajes emblemáticos, su música, ó por su sistema de juego, cada *FF* causa expectación cuando su salida se aproxima y adentrarse a él es toda una vivencia inolvidable.

Su origen es tan digna de su más fantástica historia, cuando en 1987, la compañía Square, a punto de caer en la bancarrota, puso todas sus esperanzas en lo que denominaron su última fantasía, porque tal vez sería lo último que harían. Veinte años después, existe un total de 28 videojuegos bajo el nombre *FF*, incluyendo los 12 oficiales (el decimotercero se está haciendo mucho de desear) y otras variantes, como los *Tactics* y los *Crystal Chronicles*. En ese lapso, la compañía tuvo varias bajas, incluyendo su desastrosa bienvenida y despedida a Hollywood con la película *FF: The Spirit Within,* lo que la obligó a aliarse con Enix.

El nombre detrás de la primera fantasía es **Hironobu Sakaguchi**, al que se unieron otros que formaron la balanza perfecta de creatividad y magia, con **Yoshitaka Amano** en el diseño de personajes y **Nobou Uematsu** en la música, ahora leyendas. Cada fantasía tiene su encanto, aunque la mayoría de los títulos se desarrollan en mundos de magia y hechicería, donde rige el poder de los Cristales, en otras ocasiones se han inclinado hacia el cyberpunk y el futuro. Gaia era el mundo donde se desarrollaron la mayoría de las historias, nunca faltaba el ladrón que se vuelve héroe, la princesa en desgracia y la nave que los llevará a cada rincón del mapa. Hay también magos, guerreros, hasta ninjas y maestros de judo; la mayoría son protagonistas hombres, aunque la presencia femenina es primordial.

Entre los 12 títulos, *Final Fantasy VII* se ha ganado un lugar muy especial, primero por ser el que se salió de la rutina de los Cristales, y porque a la fecha ha sido el que más les ha redituado, como demuestra la película *FF VII: Advent Children* y el *Crisis Core*, videojuego que presenta los hechos anteriores a la historia original. Sin embargo, cualquier juego proveniente de *FF* es sinónimo de largas horas de entretenimiento, por supuesto, bajo el encanto de la fantasía.

HÉROES Y VILLANOS

SEPHIROTH

Considerado hasta la fecha como el mejor villano de todo *Final Fantasy*, atemorizó desde el séptimo título y su influencia ha llegado hasta regiones tan lejanas como *Kingdom Hearts*. No sólo tiene una justificación para actuar como lo hace, más explicado en *Crisis Core*, sino que también es carismático, mortal y no hay nada que lo detenga, salvo un héroe tan magnánimo como él. Además, es muy atractivo.

CLOUD

Si se piensa en Sephiroth, invariablemente aparece su álter ego, y viceversa. Este rubio, ex soldado de Shinra, cambió la forma de ver al héroe, no sólo de esta saga, sino tal vez de muchas historias de su tipo. Poco podíamos imaginar que bajo su fachada de arrogancia y seguridad, se escondía un joven atormentado, lleno de temores naturales y que no se considera un héroe, a pesar de todo lo pasado. Sin duda, eso es lo que en verdad lo vuelve uno.

SQUALL

En contraparte a Cloud, tenemos a este otro soldado, un Seed en realidad, que es el clásico héroe de un *FF*. Callado, retraído, que en apariencia no piensa en nadie más, y tal vez ni siquiera en sí mismo, era todo un témpano que poco a poco empezó a derretirse, gracias al amor de una mujer jovial y despreocupada, y por unos amigos leales que nunca lo dejarán solo. Además, su diseño de personaje es emblemático, y más su dije en forma de león.

Tip personal: No importa qué *FF* juegues, en tu partida ten a la hechicera o hechicero que invoca criaturas (es espectacular verlos, y son de mucha ayuda en varios casos); al que tenga las mejores armas y, si es posible, al de habilidades especiales. Creo que sobra decir que logres elevar sus MP Y HP al máximo.

JUEGOS CLÁSICOS

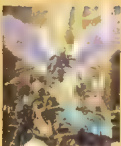
Por JRR Yoda

DRAGON QUEST



Sin duda, es de las sagas mas representativas de todos los tiempos del género RPG, con más de 30 títulos, media docena de mangas y animes. Con creadores de la talla de **Yuji Horii**, quien ha trabajado en muchos episodios; la leyenda **Akira Toriyama**, quien es el diseñador de personajes hasta la fecha; y **Koichi Sugiyama**, que le da vida a los mundos del anime y videojuegos. Sus historias son muy variadas y comprenden generalmente una saga de hasta 10 videojuegos.

VALKIRIE PROFILE



Lenneth es una poderosa Valkiria del Valhalla. Odín, padre de los dioses nórdicos, viendo la inminencia del Ragnarok, la envía a la Tierra a buscar almas de guerreros humanos para que peleen con él en esta guerra. Los Einherjar deben superar las expectativas de la feroz dama para poder estar al servicio de Aesir. Dependiendo de tus acciones serán los finales, y si eres realmente aguerrido, lograrás encontrar un final digno de ser cantado, por eras y eras del mundo, hasta el fin de los tiempos.



THE LEGEND OF ZELDA

DENTRO DEL REINO DEL CREPÚSCULO

Por JRR. Yoda

Cuando en 1985, **Shigeru Miyamoto** se encontraba trabajando en dos de los títulos más importantes de toda la historia de Nintendo, jamás se imaginó que *Super Mario Bros* y *The Legend of Zelda* se volvieran iconos de esta compañía. El objetivo primordial del segundo era tener un argumento sólido, fundamentado en un universo ficticio, "un mini-jardín en donde se tuviera la oportunidad de aportar algo", inspirado en sus experiencias cuando niño explorando cuevas y bosques en Kioto, Japón. El propósito de Zelda era intentar brindar esa percepción de "exploración y maravilla ilimitadas".

El primer Zelda tenía una vista desde arriba, con lo que podías observar los diversos lugares a través de un mapa. Con su escudo y una espada, el personaje recorría los sitios más extraños donde hace tratos con mercaderes, libera hermosas hadas y resuelve un sin fin de acertijos, que le van abriendo paso a nuevos lugares que explorar en el reino de Hyrule. Otro aspecto increíble de la saga es la música, la cual ha sido uno de sus elementos más representativos. El genio fue **Koji Kondo**, quien ha sido considerado como "la leyenda más grandiosa en la composición musical de videojuegos", debido a sus obras creadas para Nintendo. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, ha sido de las mejores que ha creado.

LA LEYENDA DE ZELDA

"Esta es una de las leyendas de las cuales la gente habla… hace mucho tiempo existió un reino donde permanecía oculto un poder dorado. Era un próspero lugar, cubierto de verdes bosques, altas montañas y paz, hasta que un día un hombre muy malvado encontró dicho poder y lo tomó para su beneficio. Con él expandió la oscuridad en todo el reino. Cuando todos pensaban que estaban perdidos, un joven vestido de verde apareció de la nada. Al enfrentar la fuente de poder del mal, expulsó la oscuridad y devolvió la luz al reino. Este muchacho, quien viajó a través del tiempo, fue llamado el "Héroe del tiempo". Su historia pasó de generación en generación, hasta convertirse en leyenda".

Hace mucho tiempo, tres diosas forjaron el reino de Hyrule. Din, diosa del poder, fue la encargada de crear y "esculpir" el relieve; Farore, diosa de la valentía, hizo todas las formas de vida y las diferentes razas; y por último, Nayru, diosa de la sabiduría, redactó cada una de las leyes que habrían de regir el mismo. Cuando concluyeron, dejaron en Hyrule tres triángulos dorados. Dentro de cada uno de ellos, depositaron sus poderes para cumplir los deseos de su poseedor. El objeto es la Trifuerza y fue guardado en el "Reino Sagrado", un universo alterno. Aquel que la obtenga hará del "Reino Sagrado" un paraíso habitable. La división de la Trifuerza ocasionará que el reino se convierta en un lugar de maldad y tinieblas.

LA TRIFUERZA

La fuerza suprema de Hyrule está dividida entre tres seres que cuentan con los poderes de la Trifuerza.

GANONDORF
El malvado y poderoso hechicero que logró encontrar la Trifuerza, pero ésta se dividió. Se le otorgó únicamente el fragmento más afín con él, el del Poder.

ZELDA
El fragmento de la Sabiduría recae en la Princesa Zelda, una soberana que quiere restaurar la paz que perdió el reino cuando Ganon encontró este poder.

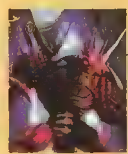
LINK
Un Hylian es educado por los Kokiris, obtiene el fragmento de la Valentía. Se encarga de luchar contra Ganon y de proteger a toda la gente de Hyrule, además de ser la reencarnación del legendario Héroe del tiempo.

Tip **personal**: Cuando juego *Zelda*, me pierdo en el mundo de Hyrule porque presto atención a todos los detalles. Siempre traigo el arco en las armas disponibles y escucho todos los sonidos del juego. Contrario a lo que todos hacen, no hago caso ni del mapa ni la brújula, es más divertido jugar al instinto.



DISGAEA

Un juego de rol táctico con más de media docena de videojuegos y una versión en anime. Con un complejo pero entretenido sistema de juego, podemos encontrar caballeros andantes, dulces princesas y terribles enemigos, ahora con dos nuevos juegos en remakes, uno en DS y el otro en PSP. El personaje principal es un antiheroe llamado Laharl, hijo del Rey Krichevskoy, que planea convertirse en señor del inframundo después de que su padre muere, pero es increíblemente arrogante y trata de probar que es el demonio más fuerte.



DIABLO

Desde el principio de los tiempos, arcángeles se han encargado de regresar al señor de la tinieblas a su mundo, pero ahora esa tarea ha sido encomendada a los mortales, quienes llenos de valor y muchas habilidades distintas, regresan al diablo a donde pertenece. Ahora, después de regresarlo dos veces al infierno, retorna infectando otra parte del mundo, donde algún insensato abrió algún portal por donde intenta entrar nuevamente a nuestro mundo. Con un sistema de juego dinámico y adictivo, este juego es ampliamente recomendado.



FABLE

Desarrollado por Lionhead, este juego RPG es bastante dinamico, en el que creas a tu personaje, el cual, dependiendo de las acciones y las decisiones que tomes, se le irá modificando el aspecto, le podrán salir cuernos, un aura oscura o alas. Tus clases son las clásicas, mago, caballero o arquero, con toda una gama de posibilidades y otro sentido al salvar o asesinar inocentes. Los juegos fueron desarrollados para Xbox y la PC.

Retomando Control

RESIDENT EVIL
CONTRA LA INFECCIÓN

Por Adalisa Zárate

En 1996, la compañía Capcom y Shinji Mikami sorprendieron al mundo al presentar *Biohazard*, un juego para PlayStation que con sus gráficas intensas, su violencia extrema y una conspiración compleja y muy misteriosa, se convirtió en un éxito inmediato, no sólo en Japón, sino también en el resto del mundo, donde se le conoció como *Resident Evil*.

Las secuelas, *Resident Evil 2* (1998) y *Resident Evil 3* (Némesis), completaron lo que muchos consideran una trilogía clásica del género survival horror. En el 2000 apareció para el *DreamCast Resident Evil: Code Veronica*, que a la sazón fue la primera entrega para PlayStation 2 y GameCube, seguida de una precuela, *Resident Evil Zero*, una "edición del director" del juego original, y la cuarta entrega oficial, *Resident Evil 4* en el 2002, hasta *Resident Evil 5* en el 2009. Como complemento se creó la serie *Gun Survivor* en primera persona y *Outbreak* para PS2, así como un resumen de la historia, *Resident Evil: The Umbrella Chronicles* para Wii.

La serie comienza cuando un grupo de policías elite de la ciudad ficticia Raccoon City investigan una serie de asesinatos en las montañas. Cuando descubren una mansión infestada de muertos vivientes. Los principales sobrevivientes, Jill Valentine y Chris Redfield, comienzan a descubrir una historia increíble de adelantos científicos y avaricia desmedida por parte de la Organización Umbrella.

A partir de este juego, cada entrega nueva comienza a revelar un poco más del alcance de Umbrella: sus verdaderas intenciones y el origen de cada una de sus armas biológicas, de las cuales los zombies son las menos poderosas. Pero aunque escapan con vida, el virus llega a la ciudad, donde dos sobrevivientes más, Leon Kennedy y Claire Redfield, hermana de Chris, deben sobrevivir a las armas biológicas de Umbrella sueltas en la ciudad. Tras la destrucción total de Raccoon City por una epidemia sin control, los pocos sobrevivientes, encabezados por Jill y Chris, buscan vengarse de la compañía para asegurar que el terror de Raccoon City no vuelva a repetirse.

PERSONAJES EMBLEMÁTICOS

JILL VALENTINE

Es miembro del equipo Alfa de STARS, aunque en algún momento debió estar del lado errado de la ley, pues su mayor habilidad es abrir cualquier cerradura. Es la protagonista de *RE1*, *RE3* y *RE: The Umbrella Chronicles*.

LEON KENNEDY

Oficial de policía por un día, ya que Raccoon City fue destruida para evitar que la epidemia se esparciera, tras lo cual pasó a trabajar para el gobierno. Es el protagonista de *RE2*, *RE4* y *RE: The Umbrella Chronicles*, pero es mencionado en *RE:CV* y la serie *Survivor*, además de aparecer en *Resident Evil: Degeneration*.

ALBERT WESKER

El villano de la historia, que empieza siendo un mercenario de parte de Umbrella infiltrado en el equipo S.T.A.R.S., pero tras aparentar su muerte, comienza a trabajar en contra de la misma para su propio beneficio. Aparece en *RE1*, *RE:CV*, *RE 0*, *RE 5*, *RE: The Umbrella Chronicles* y la película *Resident Evil: Degeneration*.



TIP: Si matas a todos los zombies en cada cuarto, cuando regreses, no tienes que preocuparte por enemigos escondidos. En *RE: TUC*, dispárale a todo para mayor puntuación.

JUEGOS CLÁSICOS

Por Adalisa Zárate



ALONE IN THE DARK

El verdadero inicio de los juegos de survival horror y uno de los grandes éxitos de Atari sigue al detective Edward Camby a través de una mansión llena de secretos basados en los mitos de Cthulhu. No tan popular como sus sucesoras, algunos culpan al hecho de que en las secuelas se alejó de sus inicios lovecraftianos; otros, a que le da más énfasis a resolver misterios que a destruir enemigos. Cualquiera que sea el caso, esta saga ha tenido tres secuelas directas y una fuera de continuidad en varias plataformas diferentes.



ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM

Es un juego canadiense creado para Nintendo Game Cube. Alexandra Roivas investiga el asesinato de su abuelo, y termina en un cuarto secreto que contiene un tomo encuadernado con piel humana llamado *El tomo de la eterna oscuridad*, que la hace testigo de un intento de traer a los "Antiguos" a nuestra realidad. El juego incluye un contador de Cordura, y conforme ésta se pierde, el juego se vuelve más y más bizarro. A pesar de ser reciente y para una plataforma no muy popular, es considerado un gran ejemplo del género survival horror.

SILENT HILL
EL TERROR ESTÁ EN CASA

Por Ana Luisa Espinosa

Considerado uno de los mejores survival horrors, a la par de otros títulos como *Resident Evil* y *Alone in the Dark*, es otro videojuego que ha pasado por otras áreas del entretenimiento, entre novelas, cómics y hasta una película live action realizada en Estados Unidos. Parece increíble que un pequeño pueblo pueda encerrar tanto terror, pero *Silent Hill* es capaz de eso y mucho más.

Su origen data de 1999, cuando el primer título de la saga llegó para la consola PlayStation, por parte de la compañía Konami. Su creación es del conocido Team Silent, cuya cabeza es el director **Keiichiro Toyama**, que se encargaron hasta el cuarto título, que por cierto recibió muy duras críticas. Los subsecuentes, *Origins* (para PSP y Playstation 2) y *Homecoming* (el primero para las consolas de última generación), recayeron en Climax Studios y Double Helix, respectivamente. Un nombre que ha aparecido en todos los títulos, y cuyo trabajo ha sido clave para su éxito, es **Akira Yamaoka**, encargado de los terribles acordes desde el primer *Silent Hill*. Es tan reconocida su labor que hasta el director del filme, **Christophe Gans**, decidió usar la banda sonora del segundo y tercer título.

Todos los diferentes videojuegos bajo el nombre *Silent Hill* juegan con el terror psicológico, el videojugador puede esperar lo peor en cada esquina de este poblado fantasma, y aun así nada es lo que parece. Podrá encontrarse con otros personajes, pero cada uno tiene sus propios tormentos y amenazarán con arrastrarlo con ellos; sólo unos pocos saben lo que pasa, y la verdad es más terrorífica que todos los monstruos provenientes del infierno.

Silent Hill es un pequeño poblado cerca del lago Toluca, en una ubicación que todavía no se ha definido bien. En apariencia es un lugar de recreo, y quienes lo visitan se llevan gratos recuerdos, salvo aquellos que son atrapados por el mundo oscuro que existe paralelo a su perfecta fachada. Entonces las calles se vuelven oscuras, pobladas de terribles monstruos extraídos de las peores pesadillas, y hasta de día ya no es seguro caminar, debido a una densa neblina que lo rodea y porque varias calles parecen haber sido arrancadas. Es imposible escapar, ni siquiera la muerte parece un alivio. Tres hombres y una mujer han estado inmersos en esta pesadilla viviente, unos por casualidad y otros buscando un poco de paz a sus atormentadas vidas, o eso pensaban antes de enfrentarse a *Silent Hill*. El enemigo puede cambiar de rostro, pero sigue siendo el mismo, el mal encarnado.

LOS TRES ENTES DEL MAL

Pryramid Head

Extraído del *Silent Hill 2*, desde su primera aparición causa terror y, sobre todo, desconcierto, ya que ¿cuándo se ha visto un ser con la cabeza en forma de pirámide, hecha de hierro oxidado? Para colmo, viene armado con un cuchillo de carnicero que de una sola tajada puede desmembrar un cuerpo, si es que no usa sus fuertes brazos. Su origen es parte importante de la trama, y es tan popular que hasta fue utilizado en la película y reaparece en *SH: Origins*.

Harry Mason

El pobre hombre que, sin deberla ni temerla, se adentra por primera vez en la oscuridad que reina en *Silent Hill*. Su único deseo es encontrar a su hija a como dé lugar, y está dispuesto a enfrentarse al mismísimo diablo y a toda hueste del mal que se ponga en su camino. Hace un breve cameo en *SH 2*, en el final UFO, que demuestra su amor por su hija. Sin él, *Silent Hill* no sería lo que es actualmente.

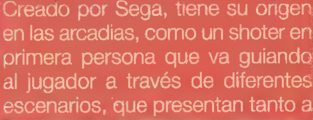
Walter Sullivan

El villano de *SH 4: The Room*, y aunque no fue el título más afortunado de la saga, este asesino serial te perseguirá, literalmente, hasta la muerte. Su historia es una de las más torcidas, sólo menor a la de la pobre Alessa, y es tal su obsesión por lograr su objetivo que nada lo detendrá. Su forma más aterrorizante es la de un joven de mirada perdida, y si vas mal en el juego, te lo encontrarás en todas partes, así que cuidado.

Tip personal: No importa qué título juegues, gasta lo menos posible en balas. Hay monstruos que no vale la pena atacar, y cuando te enfrentas a uno que sí, es mejor tener municiones. Otra cosa: siempre juega con las luces apagadas, es doblemente espeluznante.



HOUSE OF THE DEATH



Creado por Sega, tiene su origen en las arcadias, como un shoter en primera persona que va guiando al jugador a través de diferentes escenarios, que presentan tanto a zombies como a civiles, que deben ser salvados a toda costa. Uno juega con Thomas Rogan y G, entrando a una mansión de un químico y genetista que ha hecho varios monstruos basados en el tarot. A pesar de que su secuela fue hecha para el finado Dreamcast, la herencia de *House of the Death* continúa a la fecha con *The House of the Death: Overkill* para el Wii.

DOOM



Creado por ID Software, la franquicia es famosa por su cámara en primera persona y la ultra violencia que presenta. Siguiendo a un marine espacial a través de una estación de Marte, *Doom* te da la oportunidad de matar, destruir y mutilar a cuanto enemigo se te presente. Está pensado para la computadora, como shareware, lo que explica gran parte de su popularidad inicial (¿Quién le dice que no a un juego gratis?), aunque también fue víctima de muchas críticas debido a su alta violencia.

PARASITE EVE



Basado en una novela del autor **Hideaki Sena**, fue diseñado para el Playstation por Square Enix. La historia continúa la situación presentada en la novela, lo cual hace que en ocasiones sea un poco confusa para el público no japonés que, obviamente, no tenía acceso a la misma. Aya Brea, una novata de la policía, debe [illegible] Melissa Pearse, una cantante de ópera que puede transformarse en un monstruo que desea dar a [illegible] argumento, que a su vez se conecta con una película, dio origen a una secuela, también para el PlayStation.



CASTLEVANIA
LOS CAZADORES DE LA NOCHE

Por Hellscream

Konami es una empresa de éxito, que en la industria del videojuego ha creado varias franquicias, se ha levantado de crisis y ha hecho juegos de leyenda. Además, ha creado títulos que por toda la vida serán recordados, tales como *Contra*, pero el juego icónico de esta empresa es sin lugar a dudas uno en el que toda una familia de cazadores se adentra en los castillos y ruinas más temibles, para vencer y eliminar al señor de la oscuridad. Este enemigo es ni más ni menos que Drácula, la familia son los Belmont, y el juego: *Castlevania*.

EL CRECIMIENTO DE LA LEYENDA

Castlevania no nació con ese nombre y la serie ha sufrido muchos cambios a lo largo de su vida, además de tener muchos altibajos por las diferencias en algunas culturas, en donde llegó la franquicia, como por ejemplo: en Japón, América y Europa, pero eso ya lo estaremos viendo un poco más adelante.

Demon Castle Dracula fue el título original del juego, cuya finalidad era aniquilar a Drácula. Nació en 1986, bajo la tutela de Konami y fue presentada para las plataformas Famicom Disk System (FDS). Tres meses más tarde fue lanzado a MSX 2. La versión de esta consola, en el viejo continente, fue conocida como *Vampire Killer*, y aunque tocó el país de origen con gloria y siendo la novedad, no fue la original. Más no hablemos de más, que en America el juego pudo llegar hasta el año 1987, con la fuerza del formato FDS y reprogramada para el cartucho de juego de la consola de Nintendo, la NES.

Este asunto nos lleva a dudar en qué plataforma salió por vez primera, pero la cuestión es que el juego había ya surgido, y no sólo eso, sino que tuvo una aceptación temible, por lo cual los creativos se pusieron a trabajar y lanzaron *Castlevania II*, que no tuvo realmente el éxito que se esperaba. Hasta la llegada de *The Legend of Dracula* o *Dracula Densetsu*, en América llegó como *Castlevania III: Dracula's Curse* o *The Legend of the Demon Castle*; que la saga se consolidó como lo que es ahora: toda la fuerza de una leyenda, contando con una serie de enemigos, niveles, armas nuevas y una trama envolvente, lo que produjo ventas sin precedentes.

Así varias versiones y juegos surgieron, pero los mejor acogidos fueron *Castlevania Rondo of Blood*, también conocido como *Dracula X*, para la SNES; y el famoso *Castlevania Symphony of the Night*, en el que dos de los tres personajes más interesantes de la saga surgieron. Ahora bien, para seleccionar los nombres y la adaptación a la franquicia, la compañía en todo el mundo aceptó la fórmula, hasta *Castlevania Harmony of Dissonance*, de Game Boy, un juego totalmente exitoso, que propició con su popularidad esta homogeneidad.

PERSONAJES ICÓNICOS

SIMON BELMONT

Uno de los más grandes y aguerridos cazavampiros, el primero que se enfrentó cara a cara contra el legítimo Drácula, y no sólo eso, lo exilió conteniendo toda su coherencia.

ALUCARD BELMONT

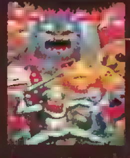
El legítimo descendiente del señor de las tinieblas y de una rama de la familia que siempre fue su enemiga. Cuenta con poderes y capacidades de la oscuridad de Drácula, y el honor de los Belmont.

DRACULA

Vald Tepes, el enemigo que nunca falla y que en todas las sagas aparece. Sin él, el juego sencillamente no existiría.

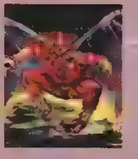
JUEGOS CLÁSICOS

Por Ernesto Olicón



GHOSTS 'N GOBLINS

El legendario Rey Arturo ha visto cómo criaturas malévolas secuestraron a su amada Guinevere. Armado con una lanza y protegido por una armadura muy frágil (que al primer golpe se deshace y lo deja en ropa interior), inicia una aventura que se ha convertido en un clásico. Con una dificultad legendaria, este juego se ha hecho de un nombre entre los videojugadores veteranos, quienes batallaron para sobrevivir a las criaturas de la noche y empezar desde cero cada vez que se perdía. Así de fuerte y recomendable.



DEMON'S CREST

Es el mismo mundo de Arturo, pero milenios antes. Los demonios, en ese entonces, gobernaban la Tierra a sus anchas. Firebrand, "el resplandor rojo", debe hacer pedazos a quien se oponga en su intento por conseguir la Cresta del Infinito, la cual le permitirá dominar tan particular universo. Con un gameplay brutal para su época, este clásico de SNES lo tiene todo: aventura con toques de RPG y una dosis macabra. Recomendado para que los veteranos revivan, así como nuevos jugadores que deseen descubrir esta gloria.

Devil May Cry

Seguro lo haremos llorar

Por Hellscream

Los siete niveles del infierno, Virgilio y sus pasos por el averno, de la *Divina comedia*, es algo que realmente nos tiene con poco cuidado, ya que en estos momento el mismo diablo debe estar sollozando, puesto que uno de sus hijos no ha hecho exactamente lo que él ha comandado, y mucho menos lo está apoyando para sus designios malignos; por el contrario, está entorpeciendo su labor. Estamos hablando de un demonio humanoide que sencillamente es genial: Dante, y su incursión al mundo de los videojuegos, convirtiéndose en un icono de la buena vida en *Devil May Cry*.

HORA DE LA PIZZA

La inspiración de este juego fue una parte alterna para la saga *Resident Evil 2*, pues esta idea surgió en cuanto el equipo creativo de Capcom, liderado por **Hideki Kamiya**, viajó a España en el año 1998 para ver los castillos y ubicar una nueva trama de esta saga. Lo que no se dieron cuenta es que se estaban saliendo un poco de contexto, pues estaban pensando visualizar la trama en un aspecto mucho más gótico y con un virus mucho más poderoso que el G, además de un personaje totalmente nuevo, de nombre Dante, que debía esclarecer que este virus estaba siendo creado por el mismísimo Satán. Obviamente, habían perdido algo en el camino, por lo cual decidieron alejarse de la saga *RE* y quedarse con el proyecto, variando algunas cosas importantes, pero conservando la esencia de ser algo demoniaco.

Así es como nace *Devil May Cry*, inspirado directamente de la novela clásica la *Divina comedia*, ya que como muchos sabemos, este videojuego está basado en ella y sus personajes están íntimamente ligados al libro. Por ejemplo, Dante, el protagonista, es llamado así por el escritor, mientras que su hermano Vergil viene de Virgilio, el guía que acompaña al protagonista, un personaje mucho más agresivo, salvaje y brutal que su hermano.

Los juegos van surgiendo poco a poco con una historia inicialmente enredada, pues la primera parte de esta saga, que surgió en el 2001, cronológicamente se trata de la segunda parte. Aun así, fue muy bien aceptada, la formula funcionó y surgió la segunda parte, que sería la cuarta parte de la saga, aunque no gustó mucho. En respuesta, Capcom lanzó pronto la tercera parte con el subtítulo *Dantes Awakening*, siendo el primero de la saga nos daba el mejor título hasta el momento para muchos. Finalmente, lanzaron *DMC 4* para las consolas de nueva generación, en 2008, que nos muestra la tercera parte otra vez cronológicamente hablando, y nos dejó un muy buen sabor de boca. Este juego es ágil, rápido, conciso, con varios acertijos y brutalmente divertido, con muchas mejoras y horas de diversión, con acción en tercera persona que no te puedes perder.

TRES DE LOS SIETE AVERNOS

Sin duda, todos los personajes son entrañables y he aquí los tres principales de la saga:

Dante

Sin duda alguna, aquel que debemos seguir como un ejemplo. Es bien parecido, vividor, jugador, mujeriego, sarcástico, truhán, agresivo y cínico; en otras palabras, todo lo que una mujer busca de un hombre. Además, es un semi-demonio y tiene unos músculos de acero. Sin duda, uno de los personajes más emblemáticos del mundo de los videojuegos.

Vergil

Frío, calculador, serio, brutal, agresivo, asesino, veloz, silencioso, tajante y también muy bien parecido. Es el hermanito de Dante, quien tiene más atisbo de demonio que su contraparte, un verdadero salvaje y un asesino metódico y perfecto.

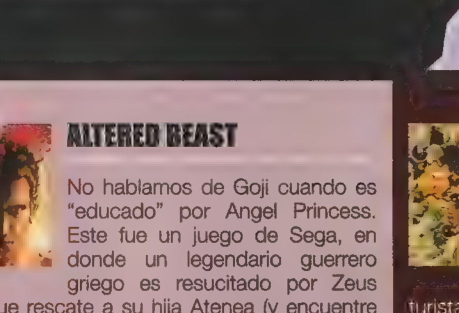
Mundus

Sin el cual este juego no existiría, pues con su poder demoníaco hace que todo vaya volviéndose un caos absoluto. Inicialmente fue detenido por el padre de Dante, pero su hijo logra despacharlo en el futuro, aunque juró que volvería para eliminar a la descendencia de Sparda (padre de Dante).



GOLDEN AXE

El rey y su hija han sido secuestrados por Adder, una criatura malévola (tan peculiares en este tipo de historias). Un grupo de héroes desean devolver a su mundo la paz, enfrentando directamente al villano y sus hordas diabólicas. Traído por Sega para el arcade, este juego era una masacre de monstruos a granel en dos dimensiones. Tomando el control de Gilius, el enano, Ax, el guerrero, o la amazona Tyris, aseguraba acción continua (olvidada por momentos en algunos sofisticados juegos de rol actuales).





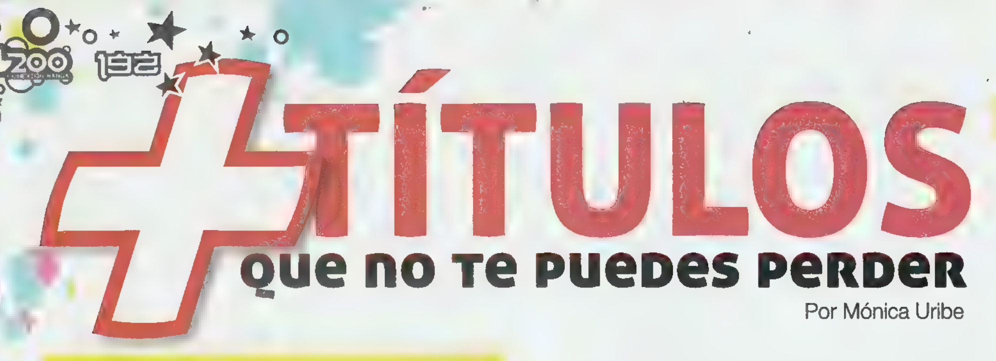
ALTERED BEAST

No hablamos de Goji cuando es "educado" por Angel Princess. Este fue un juego de Sega, en donde un legendario guerrero griego es resucitado por Zeus para que rescate a su hija Atenea (y encuentre el verdadero poder de su cosmos... eh, creo que no). Con nuestro combatiente aniquilando, con la presencia de criaturas míticas a diestra y siniestra, el juego ofrece al jugador hacer más poderoso al personaje con esferas de espíritu, lo cual facilitaba la matanza de engendros. Un juego adictivo que, con todo y el poder extra, era difícil de terminar.



BATTLE TOADS

¿Cómo pasamos de aventuras épicas a un juego con renacuajos intentando ser Tortugas Ninja? La respuesta es fácil: el juego era una preciosidad. Un ambiente futurista, con ranas mutantes acabando con animales humanoides. Todo esto acompañado de plataformas atascadas con obstáculos letales imposibles de pasar, si no se jugaba con cierta coordinación y mucha paciencia. Terminarlo es una lección de maestría en el videojuego. Desde el N64 estamos esperando una versión de los súper anfibios en tres dimensiones. Hasta hoy seguimos aguantando.



+ TÍTULOS QUE NO TE PUEDES PERDER

Por Mónica Uribe

SOUL CALIBUR

La evolución del gustadísimo juego *Soul Edge*, en el que un grupo de guerreros de varias partes del mundo deben combatir entre sí para conquistar la poderosa espada Soul Edge, sin saber que la maldad de ésta tomará control de ellos. Por fortuna también existe la espada Soul Calibur para contrarrestarla, aunque la herencia maligna de Soul Edge deja tragedia a su paso. *Soul Edge* tiene dos versiones principales y *Soul Calibur* cuatro juegos, en distintas consolas y modalidades. Es una de las franquicias más exitosas desde 1998.

MEGAMAN

Conocido como *Rockman* en Japón, es una de las franquicias más exitosas de los videojuegos desde 1997. El argumento es simple: un científico maligno usa robots para dominar a la humanidad y uno de ellos es reprogramado para combatirlo. Es un juego de plataformas ampliamente conocido por su complejidad. Existen nueve evoluciones y una serie de juegos derivados. *Megaman* sigue siendo uno de los más exitosos títulos mundialmente y ha llegado a prácticamente todas las consolas que han existido.

CHRONO TRIGGER

Creado por Square, por el equipo de ensueño de la compañía: Hironobu Sakaguchi (*Final Fantasy*), Akira Toriyama (*Dragon Ball*) y Yuuhi Horii (*Dragon Quest*) en 1995, es un juego de rol en el que los personajes deben viajar entre varias épocas desde el inicio hasta el fin del mundo para recabar aliados, objetos y cumplir misiones. Ha salido para NES, PS y recientemente para Nintendo DS. Es uno de los juegos más exitosos de Square, de los mejor recibidos por la crítica y sigue vigente hasta el día de hoy.

KINGDOM HEARTS

El resultado de una asociación de Square con Disney, usa personajes conocidos como Mickey Mouse, Donald, las princesas, los héroes, junto con personajes de Square desarrollados especialmente para el juego y otros conocidos. El protagonista es Sora, quien acompañado por Goofy y Donald, deberá vencer a Ansem, quien usa un ejército de criaturas llamadas Hearthless. Salió en el año 2002 y se convirtió en un éxito rotundo, al igual que la secuela, *Kingdom Hearts 2*, que apareció en 2005, ambas para la consola PlayStation 2.

SUPER SMASH BROS.

Un juego de peleas que presenta a todos los personajes más conocidos de Nintendo: Mario, Luigi, Link, Zelda, Wario, Kirby, etcétera. El sistema de juego es vencer a los rivales sacándolos de las plataformas en vez de bajar sus barras de vida. La primera versión del juego salió en 1999 para la consola Nintendo 64, y era de bajo presupuesto para el mercado local. Su recepción fue extraordinaria y se le adaptó para mercados internacionales. La segunda versión, *Melee,* fue para Game Cube, una de los más exitosas de esta consola. La tercera versión, *Brawl*, fue una de los más esperadas del Wii en el 2008 y muy aclamada por la crítica.

GEARS OF WAR

Uno de los más exitosos de la consola Xbox 360, es un First Person Scooter, en que el jugador toma el personaje de Marcus Fenix, un ex prisionero de guerra y un soldado con amplia experiencia en el campo de batalla, que debe defender junto a su escuadrón a los habitantes del planeta Sera de la Locust Horde. El título de 2006 vendió tres millones de copias en 10 semanas y se convirtió en el más jugado de Xbox Live en 2007. La segunda parte del juego, de 2008, vendió en su primera semana dos millones de copias y fue uno de los juegos más esperados de ese año.

WORLD OF WARCRAFT

Lo que empezó como un juego de estrategia que narraba los conflictos entre varias razas en un ambiente de fantasía, con gran éxito y excelentes críticas, a los 10 años de la franquicia, en 2004, se liberó *World of Warcraft,* un juego de rol masivo en línea que se convirtió en un éxito total, tanto en ventas como de crítica, ganando una enorme cantidad de premios. Hasta el momento existen más de 10 millones de suscriptores de este juego en el ámbito mundial, que dedican buena parte de su tiempo libre a explorar el mundo de Azeroth. Es tan absorbente que muchas personas se han retirado de la vida social gracias a este título.

CLOCK TOWER

Es un juego de horror y sobrevivencia, que maneja el estilo de una película de terror, en que el protagonista está mucho muy indefenso y es más débil que los enemigos, por lo cual la mecánica es huir, ocultarse y resolver acertijos, mientras se adentra el jugador en una historia muy torcida, donde el principal elemento es el temor a ser descubierto o capturado. Fue desarrollado por Human Entertainment en 1995, para SNES, PS y Windows 95, mientras que sus cuatro siguientes versiones serían en exclusiva para PlayStation 1 y 2. Durante 2008 se habló de una película.

DEAD OR ALIVE

Un juego que ha hecho uso de grandes innovaciones como el 3D, la interactividad de los escenarios y el realismo de los movimientos de sus personajes. Es una de las franquicias más famosas y redituables, además de ser un juego bien hecho; sin embargo, la belleza de sus heroínas y el detalle con el que son representadas, ha opacado las virtudes del mismo, tornándolo en uno de los favoritos de los jugadores del sexo masculino. Es un juego de peleas en que cada personaje tiene una motivación y una historia mientras participan en un torneo de artes marciales, lo que lo hace muy atrayente. Tiene cinco versiones básicas, adaptaciones y la serie *Xtreme Beach Volleyball*. Este juego surgió en 1995 y fue desarrollado por Tecmo.

NINJA GAIDEN

Un juego desarrollado por Tecmo, en 1988, narra las aventuras del Ninja Ryo Hayabusa, quien debe cumplir diversas misiones, siempre para detener a un antagonista maligno. Tiene elementos místicos y una trilogía de juegos, para después ser revivido en el 2004 para la consola Xbox con una abismal mejoría de gráficos, que lo han convertido en uno de los mejor vendidos y más aclamados de esta consola. Su más reciente versión, *Ninja Gaiden II*, en el 2008, lo ha consolidado. Ryu también aparece en el juego *Dead or Alive*.

ASSASIN'S CREED

Uno de los títulos más esperados y elogiados del 2007, narra la historia de un barman llamado Desmond, quien es utilizado como sujeto de prueba de una misteriosa organización que busca, por medio de una máquina, desentrañar una de sus vidas pasadas, en la que fue Altair, un miembro

de una hermandad de asesinos que combate a los templarios durante la tercera cruzada. El jugador debe cumplir las misiones de Altair y mejorar sus habilidades, introduciéndose en una historia de misterio y traición, en la que nada es lo que parece. Salió para las consolas Xbox 360, PlayStation 3 y para PC. Fue desarrollado por Ubisoft.

GOD OF WAR

Kratos es un capitán del ejército de Esparta, a quien su vocación de guerrero lo lleva a convertirse en un sirviente de Ares, llevando muerte y destrucción a su paso, y matando con sus manos a su familia. Por eso Kratos es un hombre maldito, los dioses le han dado la oportunidad de redimirse, pasando por las pruebas que ellos le imponen para adquirir el poder necesario para acabar con Ares, quien está destruyendo Atenas. Lanzado en 2005, se volvió uno de los más vendidos y más aclamados por la crítica. Su secuela, para PS2, también se volvió uno de los más esperados para el 2007 y ya se anunció la tercera parte para PS3.

AGE OF EMPIRES

Creado por Ensemble Studios en 1997, es un juego de estrategia basado en civilizaciones de la antigüedad. En su versión original tenía 12 y cubría desde la era de piedra hasta la clásica, expandiéndose a más civilizaciones y a más periodos históricos, con una gran aceptación, lo que lo volvió uno de los más importantes juegos de estrategia. Es una trilogía con varias expansiones y tiene también *The Age of Mythology*, en el que intervienen los dioses. En 2008 se volvió uno de los juegos que integran la selecta lista de los que han vendido más de un millón de copias.

SONIC

Uno de los personajes más conocidos del videojuego, que ha recorrido todas las consolas. Sonic es un erizo con superpoderes que debe proteger su mundo del maléfico doctor Huevo. Junto a él están otros seres con diversas habilidades para ayudarle. Surgió en 1991 y fue creado por Sega, y justo ahora se encuentra en su séptima generación, demostrándonos que hay Sonic para rato. Además de más de una decena de juegos, tiene series de televisión, tanto americanas como japonesas, y un manga, además de su lugar de honor en *Super Smash Bros. Brawl*.

GRAND THEFT AUTO

El jugador interpreta a un maleante que trata de subir en el bajo mundo del crimen robando autos, asaltando gente, en carreras callejeras, asesinando y hasta manejando prostitutas. Los escenarios son varias ciudades del mundo, además de una creada especialmente para el juego, Vice City. Ha sido muy controversial por su tema, sus contenidos para adultos, ciertos elementos racistas y hasta olas de crímenes reales inspirados por él. Lanzado en 1997, tiene cuatro partes y otras tantas variaciones. No deja de ser uno de los juegos más esperados y mejor vendidos.



La biografía de los pelos de Seiya

Por el Narrador

En esta ocasión, el reportero chocolate, Dash Bandith, está "indisponible", ya que desde hace una semana ha empezado el festejo del número 200. Pues en verdad está en un estado deplorable, completamente hasta las manitas e inconsciente, así que es obvio que en esta ocasión no cumplirá con su tarea de sus ya bien ponderadas entrevistas… ¿Cuáles entrevistas? Mejor dicho sus aventuras, llenas de vicios y degenere… mejor no le sigo, porque antes de siquiera empezar llega Doña Censura y me ajusticia. Total que yo, el narrador de todas sus choco-aventuras, me di a la tarea de descubrir qué hay detrás de este personaje tan odiado por los fans del niño mandarino. Primero que nada, busqué a su progenitora… bueno, es que quien sabe más de uno es nuestra madre.

Así que llegué a una modesta casa, allá por la colonia Moctezuma. Muy amablemente la señora me abrió la puerta de su domicilio y pasamos a la sala. Modesta, con un par de sillones donde destaca el mueble de televisión, pues tiene una gran cantidad de fotografías de distintos momentos familiares (clásico de una casa mexicana).

NARRADOR: Bueno, señora, ¿qué nos puede contar sobre su hijo? ¿Cómo fue que se inició en el periodismo?

Mamá: ¿Qué puedo decir, joven? Soy como mamá cuervo, lo veo lindo y hermoso... ¿periodista? ¡Ay, sí! Si el condenado y apenas está terminando la prepa abierta, pero lo chismoso lo tiene desde chiquito, bien que pela oído para enterarse de lo que no debe. ¡Dios me preste licencia para ver que sea un hombre de bien!

NARRADOR: ¿Siempre le ha causado problemas?

MAMÁ: ¡Ay, no sé dónde fallé! De chiquito era muy buen estudiante, estaba en el cuadro de honor, bien portadito, hasta cantaba como todo un serafín cuando era monaguillo en la parroquia de Nuestra señora de las penas compungidas... pero siempre ha sido de ojito alegre, tal y como era su padre de joven, todo un picaflor, hasta que lo puse en cintura, que Dios lo tenga en su gloria. ¡Ay, pero mijo... es tan enamoradizo!

NARRADOR: ¿De pura casualidad no le han traído algún "domingo siete" o "tumor con patitas", achacado a su bien ponderado vástago?

MAMÁ: En ese aspecto, joven, he sido muy clara, y le digo: "sé como luchador profesional, antes de echarte la huracanda, debes estar bien enmascarado". Porque no quiero que ande regando niños por ahí... ¡Aunque me muero por unos nietecitos con orejitas de gato!

Después de aceptarle el almuerzo, me despedí y continué la búsqueda de otras personas que podrían darme señas de este sujeto. Al contactar con varias personas que lo han tratado en persona y han convivido cerca de él, y después de haber desechado la mitad de la lista de las chicas que alguna vez tuvieron una cita con "el mil amores", conseguí un par de entrevistas, entre las cuales me encuentro con una chica recolectora de cartas y que suele esparcir sus recuerdos en plumas.

SAKURA: ¿O sea, quieres que te hable del naquito ese de Dash? Ay, uf, multiplícate por cero, tú lo ves y ni en oferta de fin de temporada te lo llevas, pero tiene ese como "fealing de lo naif". Sí me entiendes, ¿no?

Salimos un par de veces, aunque nunca lo admito, ¿verdad? Si me oyera Tomoyo, se muere. Bueno, en cuanto al aspecto físico, pues sí besa bien el chavo, o sea, tiene sus cien mil kilómetros de recorrido, pero por lo que realmente lo recuerdo con cariño es que me abrió hacia un horizonte culinario único, o sea, me hizo probar algo más exquisito que la mejor comida de Europa…



HUMOR

NARRADOR: ¿Creme brulé? ¿Langosta con chocolate?

SAKURA: ¡Eso es mi dieta normal! O sea, me refiero a las "quecas" de flor de calabaza, el huarache de bistec y las gorditas de chicharón; o sea, son otro mundo, y con salsa roja son un orgasmo. Yo no hubiese creído que con maíz rascuache se prepara comida tan deliciosa. No me importa pasarme horas en el Gym por disfrutar de una buena pellizcada, por eso recuerdo con cariño al pelos setenteros.

Pasemos a los comentarios de una chica pelirroja proveniente de Alemania.

ASUKA: ¿Qué te puedo decir de Dash? Nos conocimos en un masivo de música electrónica, se me acercó y confieso que se mueve bastante bien e hicimos mancuerna de inmediato. Yo imponía el ritmo y él me secundaba, tal como debe de ser. Después comenzamos a salir, él comprende cómo funcionan las cosas: "Yo pongo las reglas y tú te sometes y acatas". Lo admito, al principio era entretenido, sé que puedo ser ligeramente sádica, pero Dash es en extremo masoquista, disfrutaba de que lo hiciera sufrir, obligarlo a pasar el Periférico corriendo, ser perseguido por una iracunda jauría de perro rabiosos, ser el blanco de mis lanzamientos de cuchillos, bañarse en cera caliente y un sinfín de cosas que le hice pasar para mi sana diversión, pero fue a tal extremo que empezó a remover algo dentro de mí, creo que algo llamado sentimiento de culpa, así que decidí dejarlo porque eso no va conmigo.

Ahora pasemos a una joven que tal parece es su "feme fatal", una chica de cabellera rubia a media espalda que se la pasa luchando contra el mal.

Sailor V: Dash es muy lindo, me hace reír, la forma en que me mira mientras golpeo a los malos, cuando me lleva el lunch al estar patrullando la ciudad. Es un chico genial, pero mi misión me impide dedicarle tiempo, sus ocurrencias de: "¿Y cuándo no comemos ese pollito, porque el caldo ya no me llena?" ¡Me mata, sus ocurrencias son muy divertidas! Tratamos de hacer un dúo dinámico en contra de los malhechores, pero pasaban dos cosas. La primera es que las mallitas no van con él. ¡Porque con esas piernitas de popotitos lanudas, hacía que me muriera de la risa! O se la pasaba negociando con los rufianes de "ponerse la del puebla" para que no los entregáramos a las autoridades, algo que no me cae en gracia.

Y por último, tenemos a la única reconocida como amiga y no como amorío, aventura o affair del pelos de Seiya, Ana Shimura, quien me recibe en la sala de su casa.

ANA: ¿Qué te puedo decir de Dash? Gorrón, parrandero, mujeriego, vividor, le gusta el juego y el rock and roll, hasta rimó, jaja. Somos amigos desde hace varios años, lo conocí en una convención, en una de esas tantas rondas de karaoke, que por cierto, no es porque sea mi cuate, pero no canta nada mal las rancheras, hasta se va a Garibaldi a hacerla de mariachi. Ese día cantamos y cada quien tomó su camino; bueno, eso pensé, porque después de un rato vi que me estaba siguiendo desde el metro y el microbús, pensé que era un loco maniático y pervertido con las intenciones de hacerme algo, así que me armé de valor a lo largo de un par de cuadras y me le enfrenté. Le grité: "¡Déjame de estar siguiendo, maldito pervertido!" Él se detuvo desconcertado, pues estaba abriendo la puerta de su casa. Estaba totalmente apenada, él sólo se rió y se presentó. Creo que es tan sincero que raya en el cinismo, porque como se diría coloquialmente, "lo que ve es lo que vende...".

De repente se escucha un portazo y sale un tipo muy familiar.

DASH: ¿Qué onda, Narrador, cómo te va...? Estuvo chido el fiestón. ¿De qué estamos hablando?

Dash se sienta junto a Ana y pasa el brazo detrás de ella y sin ninguna otra intención.

ANA: ¿Oye, sonso?

DASH: ¿Mande?

Gira la cabeza en dirección de Ana y la chica gato le da un tremendo beso que lo deja totalmente perplejo.

DASH: ¿Y eso por qué fue?

ANA: Porque no te lo esperabas.





Juan Antonio Flores

Gracias, Ana, por regalarme un espacio en este número de súper colección de Conexión Manga. Soy Juan Antonio Flores, Editor en Jefe de EDITOPOSTER (VANGUARDIA EDITORES), grupo editorial que el mes pasado festejó 37 años de entretener a las familias mexicanas y de otras partes del mundo. Para nuestro orgullo ahora Conexión Manga no sólo cumple 200 números, sino también sus primeros 10 años de vida.

Es un honor para mí ser parte de este gran proyecto llamado Conexión Manga desde que inició y hasta el día de hoy, a lo largo del cual he realizado varias labores hasta llegar a mi cargo actual como el Editor Responsable y Director General de Editoposter S.A. En esta edición especial decidí darte más Conexión Manga y hacer una edición súper especial, la cual viene foliada y seguramente tendrá un valor muy superior con el paso de los años, ya que es una edición limitada y súper exclusiva. Verán que, cuando lleguemos al N° 500 recordaremos con mucha alegría este número 200.

Antes que nada tengo que dar las gracias a todos ustedes que han hecho posible este gran sueño, el cual se ha convertido en un símbolo de referencia en México en cuanto a revistas informativas de manga se refiere. Gracias por seguirnos cada quincena, gracias por estar al tanto de lo que hacemos, gracias por querernos, también por odiarnos, gracias por las críticas que nos han hecho llegar a lo largo de 10 años y que nos han servido para superarnos, pero principalmente por apoyarnos para llegar a 200 números.

Gracias por dejarnos soñar a un grupo de más de 100 personas que trabajan para ustedes y que incluso anhelamos con llegar al gran número 1000 y, ¿ por qué no?, festejar los 50 años de *Conexión Manga*.

Gracias a todos los amigos, gracias al gran **Arturo Vázquez** (Lobo), mejor conocido por el **Sr. Flores**, mi padre, que en paz descanse, por HERMANO LOBO. Lobo, gracias por estos 10 años de estar con nosotros. En nombre de toda la familia reitero lo que decía mi padre: "LOBO, en la familia FLORES VALDOVINOS te vemos COMO UN HERMANO".

Gracias a todos los directores que ha tenido *Conexión Manga* y que han dado variedad de estilos, tiempo, talento y esfuerzo a esta publicación. Un reconocimiento a todos estos editores que ayudaron a que esta revista se consolidara en la publicación que es hoy en día.

Directores

Martín Arceo (1 al 17)
Arturo Vázquez Ceja (18 al 39 y 114 al 154)
Miguel Ángel Ruiz López (40 al 70)
Romy Villamil (71 al 113)
Ana Luisa Espinosa Flores (155 al 197 y 200)
Juan Antonio Dávalos (198)
Adalisa Zárate (199)

Gracias a nuestro impresor de toda la vida y a su familia que nos han aguantado durante más de 40 años con ellos. Gracias, don **Manuel Sánchez**, y gracias, **Manuel**, hijo.

No puede faltar el agradecimiento a nuestros distribuidores, los cuales forman parte de nuestra familia. Gracias, **Pablo Flores**, gracias a ti y a tus hermanos, así como a tu familia y a ese fiel amigo, **Arturo Vásquez** (se llama igual que Lobo, pero no es Lobo jeje) y a todo la familia CODIPLYRSA y al despacho Everardo Flores, así como a todos sus agentes.

También muchas gracias a todos los reporteros, articulistas, fotógrafos, dibujantes y demás colaboradores que han participado en esta publicación a lo largo de estos 200 números. Resalto mi agradecimiento a:

Colaboradores

Claudia Flores Valdovinos
Jorge Hernández López
Ángel Zúñiga Arenas
José Luis Pluma
Víctor Manuel Alatorre
Maestra Tokiyo Tanaka
Josadec Ramos
Rodrigo Ramos
César R. Jiménez
Sergio Calderón
Enrique López
Sergio Pérez Segovia
José Luis Belmont
Antonio Sánchez
Alfonso Ruiz
Ricardo Hosannilla
Ulises Grostieta
Gaby Maya
Adriana P. Pasos
Rodrigo Álvarez
Antonio Pérez Durán
Carlos Andrés Martínez Anguiano
Jesús Morales (Moraliux)
Aurea D. Frenière
Juan Carlos Hernández
Ignacio Loranca
Héctor Cisneros
Edgar Manjares Magaña
Daniel García M.
Carlos Carvajal Cuevas (Tosani)
Fabián Roldán Uribe
Osiris Alí Terrazas Rodríguez
Cynthia Sadurní
Aldo Gómez
José M. Saucedo
Rosario Lara
Carlos Meneses
Esaú Escorza
Isaac Escorza
Fernando Martínez Castillo
Ivonne Cruz Cruz
Iván Tapia
Smyrna Ochoa Vivas
Carlos Humberto Guerrero Del Campo
Pamela Luna González
Evelyn V. Rivera



Izumi Kasuga
Fabián Vázquez Gómez
Jesús Chavarria Cabrera
Ivonne López Ortega
Rafael Cienfuegos Calderón
Goare Salcido Villagómez
Alejandro Martínez Santiago
Blanca Estela Trujano
José Flores Vega (Corresponsal en Japón)
José Luis Flores
Ester Castillo
Alfret L. E.
Héctor Garza
Diana S. Rosillo Almazán
Olinca Hidalgo
Samuel Chama
Eli García
José Luis Vázquez
Amalia Bobadilla
Jaqueline Hernández G.
Mónica Uribe
Alejandra Rivera Ríos
Alecs Vargas
Ernesto Olicón
Angélica Ramos

Y muchos más que no han sido olvidados, ya que han quedado plasmadas sus obras en esta revista y en el corazón de ustedes, queridos críticos del manga.

Una disculpa a todos aquellos que por alguna u otra razón ya no están con nosotros y no pudimos comulgar en algunas ideas. Ustedes, ex colaboradores de *Conexión Manga*, son parte importante de este festejo, ya que han contagiado con su talento a las nuevas generaciones de colaboradores de esta empresa y a lectores que ahora trabajan en otras empresas. Ustedes influenciaron con su talento generando nuevos estilos, por eso no quiero dejar de reconocer la calidad de su trabajo. Gracias por su esfuerzo, el cual es reconocido por la empresa, pero principalmente por el gusto del público.

En especial quiero dar un gran agradecimiento a la invitada especial de esta *Conexión Manga* especial, ANA LUISA ESPINOZA FLORES, con su gran asistente en las buenas y las malas, JOSADEC RAMOS, los cuales son anfitriones de esta noche de gala para hablar del contenido y de lo que encontrarán en esta edición. Cedo el micrófono a esta invitada tan especial.

Adelante, Ana.

Editorial Ana Luisa Espinosa

Muchas gracias, Juan. Es muy emocionante estar aquí, en un evento tan especial y en compañía de seres tan queridos. Durante varios años hemos disfrutado de la animación y el manga japonés; hemos hecho lazos con personajes entrañables y esperamos que en esta edición tan especial vuelvan a recordar a amigos como Goku y Sailor Moon. Pero también queremos que conozcan más a fondo lo que hay detrás de un anime y un manga, sus creadores, los entrañables mangakas, los estudios de animación, en sí aquellos personajes de carne y hueso que gracias a su dedicación nos han regalado historias inolvidables que hemos hecho parte de nosotros.

También haremos un recorrido por otras aficiones que acompañan al akiba-kei, como la música, los grupos musicales, los videojuegos; en fin, todo aquello que disfrutamos, en especial en compañía de buenos amigos.

Deseamos de corazón que ustedes disfruten de este número 200 y que lo vuelvan también parte de su vida, para que en años por venir, lo vuelvan a hojear y recuerden aquellos años de juventud llenos de diversión sana.

Créanos, nosotros lo haremos también.

Palabras Finales

Muchas gracias, Ana Luisa. Como siempre he dicho, lo más importante de una fiesta son sus invitados, los cuales son ustedes, que al tener en sus manos esta revista los invitamos a soñar un poco con una gran noche de fiesta con vestidos largos, copas de sake, champagne y, ¿por qué no?, tequila, en la cual nos encontramos con nuestros personajes favoritos del manga, el anime y por ahí uno que otro superhéroe de colado, al cual vamos a acribillar, jeje, perdón, se me subió un poco el vino, pero no estaría nada mal una pelea entre Superman y Goku.

Perdón, regresemos a la noche de gala, donde estamos todos reunidos. Creo que en esta fiesta no podría estar ausente **Osama Tesuka**, padre del manga, el cual debe de estar feliz de ver que al otro lado del mundo se festejan 200 números de una revista que se basa en su obra.

Para finalizar, no puede faltar en esta gran fiesta el Señor **Arnulfo Flores Muñoz** (Q.E. P.D), el fundador de esta casa editorial y, obviamente, de esta revista tan especial, quien desde alguna parte ha seguido con nosotros en esta aventura de 200 números. Pido un aplauso para Don Arnulfo. Papa, te amo y te extraño, no sólo yo, sino también tus empelados, amigos, lectores, colaboradores, esposa, hijos, nietos… Gracias por todos estos años de diversión con el Patas del Simón Simonazo, con el kacaro del *Videorisa*, la gran institución que hiciste con *Conecte* (revista de rock que salió cada semana durante más de 20 años y más de 600 números) y muchas otras (más de 100 títulos diferentes). Gracias por tu obra, la cual sigue viva, y para muestra qué mejor prueba que este número 200 de *Conexión Manga*.

Gracias.
Juan Antonio Flores





Editorial

Ana Luisa Espinosa
Editor Junior

Sentarme a escribir por última vez para una revista tan querida para mí no es sencillo, es rememorar el pasado, viviendo las primeras experiencias como tripulante de un gran barco, *Conexión Manga*. Rostros aparecen, algunos muy queridos; mencionarlos me llevaría media revista, pero a todos ellos les doy las más sinceras gracias por sus enseñanzas y amistad. También rememoro anécdotas, chistes viejos, días en los que el trajín del trabajo asemejaba a una montaña rusa, con sus altas y sus bajas, pero siempre movidos por una motivación, un sueño… una afición.

Dos años me tocó llevar el barco, una experiencia inolvidable y única. No lo hubiera podido lograr sola, por fortuna conté con la compañía de un amigo y bucanero entrañable como **Joszztadec**; con colaboradores que soportaron y vivieron en carne propia mis locuras, sobre todo cuando me daba por llevar el navío por mares intranquilos. Y un equipo de trabajo que se volvió una gran familia (jamás olvidaré esas tardes en el comedor, muchachos), que se unieron por última vez para traerles a ustedes la edición 200.

Han pasado 10 años desde que otro grupo de soñadores se unió para crear *Conexión Manga*, ante ellos me quito el sombrero de capitán y lo entrego para los que vienen. Y, sobre todo, me lo quito frente a ustedes, mis muy queridos lectores; sé que siempre se los he dicho, pero es verdad: gracias a ustedes esta revista llegó hasta su número 200, a 10 años; y a ustedes va dedicada, pioneros. Sigan soñando, sigan disfrutando de su afición y encuentren su navío, que los llevará al lugar donde siempre desearon.

Josadec Ramos
Editor adjunto

Tuve el honor de haber participado en dos números especiales de la revista *Conexión Manga*, la primera fue la edición 150, sólo como colaborador, con una gran respuesta a pesar de no ser lo que algunos esperaron.

En esta ocasión tuve una participación mucho más activa como parte de la dirección de dicha revista, así que en conjunto con mi directora, mentora y, sobre todo, mi amiga, **Ana Luisa Espinosa**, nos quebramos la cabeza durante largas horas para sacar un proyecto que, sin duda alguna, es un monstruo por donde quiera que lo vean.

Pero nos salió un número especial, como hace tiempo ustedes se lo merecían, 200 páginas de pura información especializada, para que lo utilices como "tu guía roji" del anime. Encontrarás el esfuerzo de cada uno de los colaboradores plasmado en ella, así como la labor titánica que sólo una directora dedicada como Ana pudo hacer, y con un precio que sólo una editorial como Vanguardia podría tener en estos tiempos difíciles. Sólo me resta agradecer la oportunidad de haber participado en este número y espero que lo disfruten. Namarië




CANACO 5-6 SEP
a partir de las 10:00
a 20:00 horas.
VIANCO eXpo 2009
www. myspace.com/viancoexpo
www.viancoexpo.org
Torneos y concursos:
* Concursos de Cosplay Tradicional Individual/Grupal
* Concurso de Dibujo
* Concurso de Karaoke
* Concurso de AMV (Anime Music Video)
* Torneo de Yu-Gi-Oh
* Torneos de Videojuegos
* Taller de Arte Secuencial
Xtreme Graphix
interjet
Tijuana ¡Tienes que vivirla!
ADON DESIGN'S
Conexión Manga


Aprende a ver con los ojos deun artista.
www.dibujarteschool.com
Eagle Awards Advertising Festival
Dibujarte School, ganador del premio
Eagle Award en la categoría Servicio Público.
Dibujarte School está creada para engrandecer
al talento mexicano, donde los especialistas te imparten
todo su conocimiento adquirido durante años.
Sé parte del movimiento de crear el personaje
que ponga en alto tu nombre y el de nuestro país.
Recuerda que Dibujarte School es la escuela de dibujo
de la revista Dibujarte.
Inscríbete con nosotros y descubre al artista
que llevas dentro.
WWW.DIBUJARTESCHOOL.COM
tanque group
DIBUJARTE SCHOOL